ПОЗДРАВЛЯЕМ С НОВЫМ ГОДОМ!!!
#1 (106) январь 02

100 ИГР В НОМЕРЕ!!!

...one • PS2 • Dreamcast ... Xbox • GBA

СТРАНА ИГР

АНОНС 2002
ИТОГИ 2001



ИГРЫ:
Black Moon Chronicles,
"Ил-2. Штурмовик",
Ghost Recon,
Soul Reaver 2,
The Sims: Hot Date,
Myth 3

ПРОХОЖДЕНИЯ:
Galactic Battlegrounds,
"Демиурги", "Петька 3",
Rouge Spear: Black Thorn,
Return to Castle Wolfenstein

ПОСТЕРЫ:
FF: The Spirits Within,
"Страна Игр" 2002

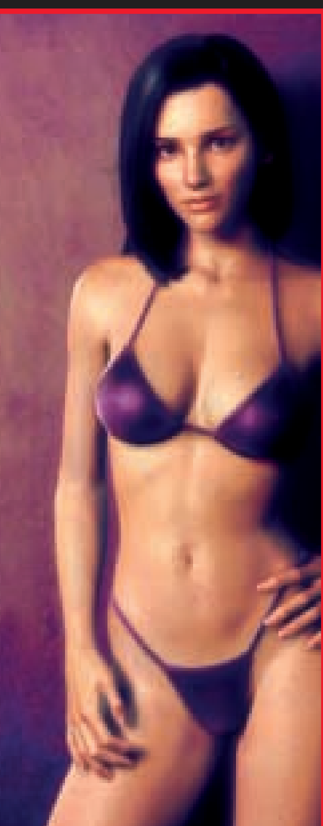
10 ЛЕТ 2002
(game)land
www.gameland.ru
9 771609 103003 24>


Товар сертифицирован. Intel, Intel Inside Logo и Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.
Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home Elite SE: сможешь оторваться?
Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home Elite SE на базе процессоров Intel® Pentium® 4 – настоящая находка для новичков.
Эта модель предназначена для тех, кто только собирается начать знакомство с удивительным миром компьютеров. Надежный и невероятно простой в использовании ЭКСИМЕР™ – Home Elite SE предоставляет новичкам возможность быстро начать работу в самых современных приложениях, а процессор Intel® Pentium® 4 обеспечит этим приложениям повышенную производительность. Вы сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеофильмы, а входящий в комплект пишущий CD–ROM поможет донести Ваше творчество до широкой аудитории. С компьютером ЭКСИМЕР™ – Home Elite SE вам станет доступен весь мир Интернета. В нем вы сможете быстро найти любую информацию и новых друзей. Быстродействие и мощность процессора Intel® Pentium® 4 позволит полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр, а также обеспечит быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3. С компьютером ЭКСИМЕР™ Home Elite SE Вы и Ваша семья сможете легко и интересно работать, учиться, играть, общаться и открывать для себя новый цифровой мир творчества и развлечений. Все модели данной серии имеют увеличенный срок гарантии.
ЭКСИМЕР™-Home Elite SE - современные технологии для современных людей.
Вы можете все.
Подробнее о компьютерах ЭКСИМЕР™-Home Elite SE Вы можете прочитать в нашем каталоге.
Спрашивайте каталог нашей продукции в магазинах наших партнеров в Москве и регионах!
Единая информационная служба: (095) 742-3614.
Дистрибутор компьютерной техники ЭКСИМЕР™ - компания Инлайн: г.Москва, тел. (095)941-6161
Розничные продажи в Москве: М.ВИДЕО (095) 777-777-5; Техносила (095) 777-8-777; Электрический Мир (095) 745-8888
Продажи в Интернет: http://www.dostavka.ru; http://www.megashop.ru
Корпоративные продажи и региональные дилеры (*-работает сервис-центр):
г.Москва Инел-М: (095) 485-5955, 485-5963
Инел-Дата: (095) 725-8585
Прайм Инжиниринг: (095) 725-4432/33
Салоны.Сети.Сервис.Три С: (095)932-8433
г.Благовещенск ALT: (4162) 445256
г.Воронеж Школа-Инфо: (0732) 588880
г.Королев Ньюлайн*: (095) 513-1362, 513-1363
г.Кострома Информ Плюс*: (0942) 517254, 317654
г.Котлас Лазурь: (81837) 32531, 32331
г.Красноярск Антарес*: (3912) 231515,239821
г.Мурманск NetSL: (8152) 458988
г.Нижневартовск Мультикомпсервис: (3466) 149804
г.Рязань Копланд*: (0912) 761779, 282303
г.Ставрополь Профи-М*: (8652) 944091, 944048
г.Тула Кибернетика*: (0872) 309310, 366639
г.Уфа Бит (3472) 741041, 230763
г.Якутск Терминал Компани: (4112) 445030
excimer
http://www.excimer.net
информационная служба:
(095) 742-3614

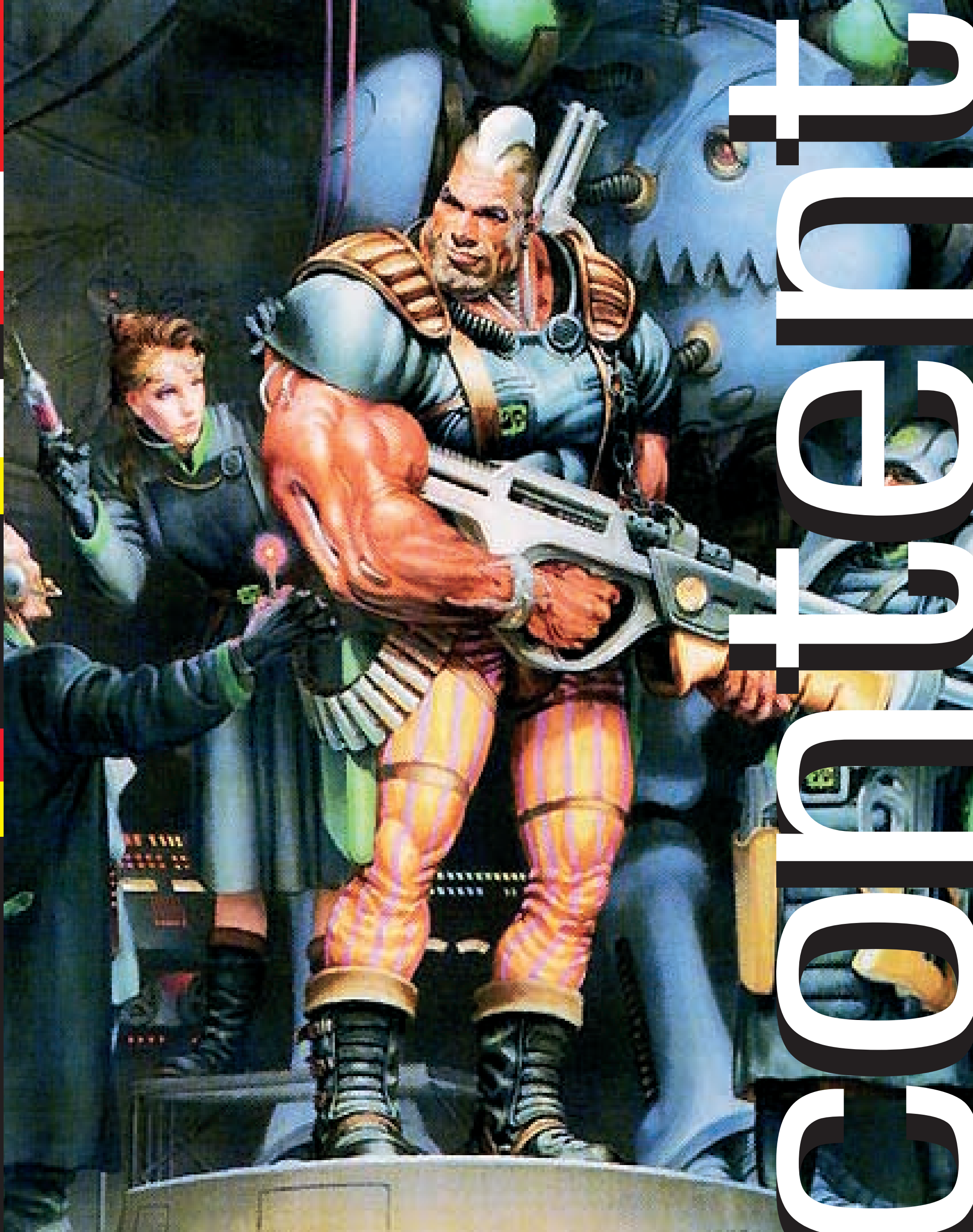
В НОМЕРЕ

01 (106)
январь 2001

WWW.GAMELAND.RU







content



EDITORIAL

С Новым Годом, милые читатели! От всей души, от всей нашей большой редакционной души! Несмотря на то что мы сдаем номер почти за три недели до любимого зимнего праздника, обстановка вокруг исключительно торжественная. Массовая покупка новогодней атрибутики, стремительно летящие ввысь цены на елки и все то, что хоть как-то подходит под определение "подарки", а также приближающийся грохот открывающихся бутылок с шампанским... Приятно, что и говорить!

Как сказал кто-то из древних, любое событие можно рассматривать как минимум с двух сторон. Поэтому такую многогранную штуку, как итоги прощально машущего рукой года, мы решили показать максимально объективно. Кто-то увидел в нем луч надежды, кто-то похоронил все ожидания — читайте "Итоги года" глазами пессимистов и оптимистов, четыре полярных мнения наших экспертов о PC- и видеоиндустрии ушедшего 2001 года.

Однако проводы старого года — отнюдь не главный акцент номера. Куда интереснее еще раз заглянуть вперед, в 2002 год, который готовит нам немало заманчивых подарков. По крайней мере, сейчас они смотрятся привлекательными и аппетитными. Знакомьтесь с надеждами свежеиспеченного года в материале "2002: неподведенные итоги".

Встречаем праздник, друзья! Встречаем Новый Год. Отдадим должное уходящему 2001 году — в нем было немало приятных событий. Он стал почином для многих хороших начинаний. Он подарил нам немало веселых сюрпризов и оригинальных подарков. Но следующий будет еще лучше. Обязательно.

Еще раз – с Новым Годом!
Серж Долгов

На обложке: выход фильма Final Fantasy: The Spirits Within — одно из ключевых и самых ярких событий 2001 года. Именно поэтому мы решили поставить на обложку главную героиню фильма.

СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ
Knights of the Cross;
MegaRace 3;
Guilty Gear X

ВИДЕО
BS Graphics;
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty;
Monster's Inc. "Charades";
Serious Sam – The Second Encounter;
Super Mario Advance II;
Super Smash Bros. Melee

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Wallpapers AquaNox (5 шт.);
Wallpapers Black Moon (3 шт.);
Wallpapers Frank Herbert's Dune (5 шт.);
Wallpapers Tom Clancy's Ghost Recon (4 шт.);
Wallpapers Metal Gear Solid 2 (5 шт.);
Wallpapers NBA 2002 (2 шт.);
Wallpapers Supercar Street Challenge (3 шт.);
Wallpapers Return to Castle Wolfenstein (2 шт.);
Music Return to Castle Wolfenstein (6 тем)

ПРИМОЧКИ
Unreal Tournament – Strike Force 1.65;
Unreal Tournament – Strike Force 1.65 Real World Maps;
Ил-2 Штурмовик – Add-on #1;
Return to Castle Wolfenstein – Generator

СТАТЬИ
Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura;
Shenmue 2;
Shrek;
Некрономикон;
Операция "Пластилин";
Пророк и Убийца;
Амазонка (рассказ);
Rally Championship Xtreme vs. Rally Trophy

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
RealPlayer 8 Basic;
DirectX 8.0a for Windows 9x, ME;
Quick Time 5.0;
Kali 2.3;
MouseImp

ПАТЧИ
AquaNox v1.15;
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal v26499 BETA;
Conflict Zone v1.5;
Project Eden Patch v1.02;
S.W.I.N.E v1.4;
Shogun: Total War v1.12 Patch;
Soul Reaver 2 Patch;
Star Wars Galactic Battlegrounds v 1.1;
Hired Team: Trial Patch v2.200;
Starfleet Command: Orion Pirates v2.5.0.1g;
Battlecruiser Millennium v1.0.01;
The Shadow of Zorro v1.005;
Deer Hunter 5 v1.2

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СТРАНА ИГР

№ 01 (106) январь 2002

www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000. Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Серж Долгов *guru@xakep.ru* главный редактор
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Максим Заяц лит.редактор
Александр Щербаков *sherb@gameland.ru* редактор видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США

ART
Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Леонид Боголюбов *caterpillar@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* технический директор
Игорь Акчурин
Глеб Маслов служба безопасности и связь с правоохранительными органами

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: *Михаил Огородников*

Прошедшие недели стали для индустрии самым горячим временем в истории. Еженедельные продажи только в Америке зашкаливали за 200–250 миллионов долларов, а выпуск GameCube и Xbox только добавил масла в огонь. Спустя несколько дней после премьеры новых консолей, все три участника игрового рынка поспешили заявить о своей полной и безоговорочной победе. Nintendo сообщила прессе о рекордном в истории числе проданных в первую неделю приставок, тем же самым заявлением поспешила поделиться и Microsoft. Что касается Sony, обладательницы прежнего рекорда в 515 тысяч консолей, то компания проигнорировала пресс-релизы конкурентов, отделавшись лишь коротким сообщением о том, что PlayStation2 преодолела в Америке очередной знаковый барьер в 6 миллионов проданных приставок. Сегодня мы предлагаем вашему вниманию специальный выпуск новостей с эксклюзивными реальными цифрами продаж новинок на американском рынке.

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1. THE SIMS: HOT DATE	ELECTRONIC ARTS	↑
2. HARRY POTTER	ELECTRONIC ARTS	↑
3. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	ACTIVISION	↑
4. ROLLER COASTER TYCOON	INFOGRAMES	↑
5. THE SIMS	ELECTRONIC ARTS	↓
6. BACKYARD BASKETBALL	INFOGRAMES	↓
7. SURVIVOR: THE INTERACTIVE GAME	INFOGRAMES	↑
8. TOM CLANCY'S GHOST RECON	UBISOFT	↑
9. CIVILIZATION III	INFOGRAMES	↓
10.ZOO TYCOON	MICROSOFT	↓

ВЕЛИКОБРИТАНИ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. HARRY POTTER	ELECTRONIC ARTS	PSONE, PC, GBA, GBC	●
2. GRAND THEFT AUTO 3	TAKE 2	PS2	↑
3. TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	PS2	↑
4. FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS	PS2, PSONE, PC	●
5. 007: AGENT UNDER FIRE	ELECTRONIC ARTS	PS2	↑
6. WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SONY	PS2	↑
7. DEVIL MAY CRY	CAPCOM	PS2	↑
8. WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ	PS2	↓
9. POKEMON CRYSTAL	NINTENDO	GBC	↓
10.PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI	PS2	↓

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI	PS2	↑
2. DRAGON QUEST IV	ENIX	PS	↑
3. SUPER SMASH BROS. MELEE	NINTENDO	GC	↑
4. TORO & HOLIDAY	SONY	PS2	↑
5. GUILTY GEAR X PLUS	SAMMY	PS2	↑
6. ROCKMAN X6	CAPCOM	PS	↑
7. FIFA 2002: ROAD TO FIFA WORLD CUP	EA SQUARE	PS2	↑
8. SEAMAN FORBIDDEN PET	ASCII	PS2	↑
9. LEGAIA DUAL SAGA	SONY	PS2	↑
10.TAIKOU IV	KOEI	PS2	↑

Главной сенсацией прошедших недель стало неожиданное оживление интереса к GameCube в Японии, где после релиза долгожданного «маскотного» файтинга Super Smash Bros. Melee резко выросли продажи консоли. В неделю выхода игры на японском рынке было продано порядка 150 тысяч консолей, а общие продажи Smash Bros. составили, спустя две недели после выхода, уже 450 тысяч копий, – фактически, игру купили себе двое из каждых трех владельцев GameCube. Pikmin также показывает хороший результат, разойдясь уже 200-тысячным тиражом. Выход обеих игр в Америке вызвал такой ажиотажный спрос, что весь первоначальный тираж (Nintendo, увы, не сообщила о его объемах) был мгновенно распродан. Первым доказательством успеха шедевра Hideo Kojima является заслуженное первое место в японском хит-параде. В неделю релиза было распродано почти 500 тысяч копий Metal Gear Solid 2. До хита уровня Final Fantasy творению Konami оказалось слишком далеко, а вот уровень, уже показанный Onumusha, Gran Turismo 3 и Devil May Cry будет достигнут без особых проблем. Наш прогноз по продажам – 1 миллион копий. В Штатах же, как известно, прогнозируется вдвое большая цифра. В PC-чартах великолепный Return to Castle Wolfenstein в дебютную неделю был задвинут аж на третью позицию свежими релизами от Electronic Arts – примитивным, но популярным Harry Potter и непотопляемыми The Sims, на этот раз в почти неприличном Hot Date-варианте. Впрочем, аналитики утверждают, что большого отрыва в продажах первой тройки на этот раз не было и все три продукта стартовали блестяще, с продажами, близкими к 100–150 тысячам копий.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
- ● ИГРА ОСТАЛАСЬ НА "ПРЕЖНЕМ" МЕСТЕ
- ↑ ИГРА ПОДНЯЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ
- ↓ ИГРА ОПУСТИЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ

ДНИ ГРОМА

Американский игровой рынок всегда чрезвычайно неохотно поддавался всевозможным исследованиям и подсчетам, а уж о прозрачности цифр продаж игровой продукции вообще говорить не приходится. Безусловно, подробные исследования этой области существуют, более того, занимаются ими сразу три различные компании – PC Data, TRSTS и NPD Group. Но каждая из них сообщает о результатах лишь узкому кругу подписчиков, в число которых игровые журналы, а уж тем более издания, выходящие за пределами США, как правило, не входят. Поэтому сделать выводы о коммерческом успехе тех или иных игровых проектов или приставок становится практически невозможно. В лучшем случае, мы получаем место в хит-параде, но не конкретные цифры. Сегодня чуть ли не впервые в истории в наши руки попала эксклюзивная информация с практически точными цифрами продаж всех игровых приставок на американском рынке вместе со сведениями о тиражах игровых проектов нескольких крупнейших издательств. Эти данные были собраны компанией NPD Group по итогам второй половины ноября – периода, включавшего в себя запуск двух новых игровых консолей. Несмотря на то что представленные данные довольно-таки точны, тем не менее, они не включают в себя цифры продаж такой крупной американской сети магазинов, как Wal-Mart, особенно тесно сотрудничающей с Nintendo. Не отражены в этих цифрах и продажи консолей и игр через Интернет, которые составляют не меньше 10-15% от общего обьема поставок.



Счастливые обладатели долгожданного “черного ящика” от Microsoft.

Первый миф, который уверенно развеивается при взгляде на эти цифры, – это сведения о том, что Microsoft не смогла поставить на рынок более 300 тысяч консолей. Согласно нашим сведениям, в первую неделю (с 10 по 17 ноября) Microsoft продала на американском рынке 370 тысяч консолей. Стоит отметить, что традиционно игровые компании выделяют примерно 10 процентов общих поставок канадскому рынку (который существует вместе с американским, но в статистических сведениях не учитывается) и еще примерно столько же уходит для сетей проката типа Blockbuster. Соответственно, Microsoft поставила в первый день не менее 450-500 тысяч консолей. Это почти вдвое больше прогнозировавшейся цифры. Вместе с каждой приставкой было продано в среднем 2,4 игры, лидером среди которых стала Halo, проданная тиражом в 176 тысяч копий. В последующие две недели Microsoft стабильно выдавала на рынок примерно по 200 тысяч консолей, из которых было продано, соответственно, 186 и 182 тысячи. Общее число Xbox’ов, получивших хозяев, составило к 1 декабря 738 тысяч экземпляров, для которых было продано 1 миллион 740 тысяч игр. Самой продаваемой из них осталась Halo, разошедшаяся в количестве 354 тысяч копий. Успех Xbox на американском рынке можно официально назвать весьма внушительным.

Приставка GameCube стартовала в Америке 18 ноября, то есть уже в пределах следующей недели продаж. Nintendo ни от кого не скрывала обьемы поставок. 740 тысяч приставок, из которых 70 тысяч ушли на канадский рынок и еще около 100 тысяч – в сети проката. Из оставшихся 570 тысяч GameCube, поступивших в магазины, по данным NPD, было мгновенно распродано 469 тысяч. Поскольку совершенно доподлинно известно, что GameCube на launch был распродан полностью, неучтенные 100 тысяч мы склонны отнести как раз на сети Wal-Mart и интернетовские продажи. В списках продаж игр на GCN лидирует Luigi’s

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ OVCH@GAMELAND.RU

Mansion, проданный тиражом в 257 тысяч копий. Nintendo заявила, что это самый большой в истории тираж для премьерного проекта. Если верить только цифрам NPD, рекорд, поставленный PlayStation 2, устоял, хотя Xbox, и тем более GameCube, довольно-таки серьезно к нему приблизились. Что касается следующей недели, то в период с 25 ноября по 1 декабря Nintendo поставила на американский рынок всего лишь 100 тысяч консолей, из которых, по данным NPD, были проданы лишь 65 тысяч. Однако, опять-таки, эта цифра едва ли отражает реальную ситуацию. GameCube в магазинах Америки в свободной продаже как не было, так и нет. В то же время Xbox хотя и продается почти подчистую, все же доступен, если как следует поискать. Итоговые цифры, по данным NPD, составляют 534 тысячи проданных GameCube. По официальными данными Nintendo объем продаж на 1 декабря составляет 670 тысяч экземпляров. Реальные продажи Xbox к этой же дате, по нашим подсчетам, составили порядка 830 тысяч приставок. Благодаря трехдневному преимуществу и более крупным объемам поставок в последовавшие за запуском недели, Xbox вырвался вперед, – Microsoft можно поздравить с победой. Однако картину пока нельзя считать полной. Планируя запуск своей консоли, Nintendo и не рассчитывала на вторую неделю продаж. А вот на неделю, начинающуюся со 2 декабря, у компании большие надежды. Ведь уже третьего числа в продажу поступили первые настоящие суперхиты на платформе – Super Smash Bros. Melee и Pikmin, – уже вызвавшие в Японии значительное оживление продаж GameCube. Именно в этот день, 3 декабря, компания предполагает поставить в магазины еще от 300 до 500 тысяч приставок, которые, вместе с новыми хитами, не только повысят общие объемы продаж, но и наверняка улучшат ситуацию с продаваемыми на каждую приставку играми. В то время как у Microsoft этот показатель составляет 2,4 игры на приставку (во многом благодаря тому, что розничные сети не продают Xbox без 2-3 игр и набора аксессуаров), Nintendo, резко осуждающая такую политику, пока продала в среднем лишь 1,9 игры с каждой приставкой. Учитывая «обязательный к покупке» характер двух новых хитов, этот показатель после 3 декабря непременно улучшится.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ 1-31 ЯНВАРЯ 2002

1	Master Rallye	Microids	PC
8	Silent Hill: Restless Dreams	Konami	Xbox
8	NBA 2K2	Sega Sports	PS2
14	NBA Courtside 2002	Nintendo	GCN
15	Rez	Sega	PS2
15	NFL2K2	Sega Sports	Xbox
15	Disciples II	Strategy First	PC
15	Deus Ex: The Conspiracy	Eidos	PS2
15	Shifters	3DO	PS2
15	MotoGP 2	Namco	PS2
15	Drakan: The Aincients' Gates	Sony	PS2
15	Serious Sam: Second Encounter	Take2	PC
15	State of Emergency	Take2	PS2
15	Aerial Aces	Majesco	GBA
19	Dark Arena	Majesco	GBA
20	Shadowman: 2nd Coming	Acclaim	PS2
20	Monsters, Inc	Disney	PS2
20	Sakt Lake 2002	PS2	Eidos
20	New Legends	THQ	Xbox
20	Black & White: Creature Isle	Electronic Arts	PC
22	Grandia II	UbiSoft	PS2,PC
22	Star Wars: Starfighter	LucasArts	PC
22	Parappa the Rapper 2	Sony	PS2
22	Sonic the Hedgehog Advance	Sega	GBA
22	Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts	PC
27	Mall Tycoon	Take2	PC
28	Genma Onimusha	Capcom	Xbox
29	Giants: Citizen Kabuto	Interplay	PS2
29	Airblade	Namco	PS2
29	Sid Meier's SimGolf	Electronic Arts	PC
29	Tekken Advance	Namco	GBA
29	NHL 2K2	Sega Sports	DC
29	Arc the Lad Collection	Working Designs	PSone
30	Might & Magic IX	3DO	PC
30	Heroes of Might & Magic IV	3DO	PC







Компания SONY может еще долго не волноваться. PlayStation 2 уверенно лидирует на рынке консолей.

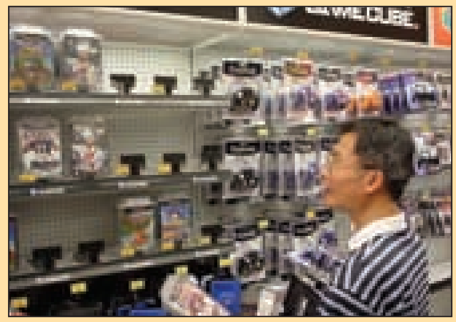


ИСТИННЫЕ КОРОЛИ РЫНКА

Новинки новинками, но ими сенсации игрового рынка вовсе не ограничиваются. Пользуясь сведениями все того же отчета о продажах на американском рынке, мы получили возможность пролить свет и на другие, ничуть не менее интересные сведения. В частности, появились данные о продажах таких небезызвестных игровых платформ, как PlayStation 2, PSone, GameBoy Advance и GameBoy Color. Средний объем продаж PlayStation 2 и GameBoy Advance на американском рынке в октябре и первой половине ноября составил примерно 70-80 тысяч консолей в неделю (на японском рынке – 50-60 тысяч). В дни премьеры Xbox и GameCube, которые совпали с началом предрождественских закупок, продажи серьезно подскочили – у PS2, например, всего за одну неделю они выросли на 82 процента, у GBA – на 157%, а у старенького GameBoy Color – аж на 331%. В неделю запуска GameCube было продано 260 тысяч PlayStation 2, 380 (!!!) тысяч портативных консолей GBA и 150 тысяч цветных GBC. Даже старенькая PSone совершила серьезный рывок к звездам, будучи проданной 100-тысячным тиражом. Эта тенденция сохранилась на протяжении всего месяца, в результате чего PS2 в ноябре добавила к своей американской базе не меньше 1 миллиона экземпляров, доведя общее чис-

ло проданных на территории приставок до 6 миллионов.
Ноябрь и декабрь обычно отвечают за 60% процентов годовых продаж как игровых консолей, так и видеоигр, причем самые активные продажи все-таки приходятся на декабрь. Конечно, это стандартная ежегодная ситуация, не принимающая во внимание старт новых приставок. И все же производители игровых консолей и крупнейшие издательства уверены в том, что темпы продаж не только не снизятся, но могут даже и возрасти. В этом случае индустрии «грозит» рекордный год с самыми высокими темпами роста и долгожданным выходом из кризиса переходного периода, начавшегося в конце 1999 года. В 2000 году индустрия не развивалась, и продажи даже сократились на несколько процентов, несмотря на успешный старт PlayStation 2. Сегодня, когда новая платформа Sony наконец-то твердо встала на ноги (Sony выпустила на рынок 23 миллиона приставок и продолжает производить 1,8 миллиона ежемесячно), игровой рынок готов к долгожданному рывку. Если все пойдет по плану, в течение ближайших трех-четырех лет доходы от игрового рынка удвоятся.





В день запуска GameCube гигантские очереди растянулись вдоль витрин специализированных магазинов.



КАК ЗАРАБАТЫВАЮТ ГИГАНТЫ

Реальные тиражи видеоигр на американском рынке – настоящая тайна за семью печатями. Нам удалось лишь приоткрыть ее завесу, выяснив цифры продаж четырех крупных американских издательств – Activision, Electronic Arts, THQ и Take2. Более того, на основе этих данных мы даже можем провернуть самую приятную для журналистов всего мира операцию – залезть в чужой кошелек и хорошенечко пересчитать в нем наличность. Увы, главные киты индустрии в лице Sony, Microsoft, Sega, Nintendo и Konami на этот раз в сети не попались, но и без них можно представить весьма показательную картину, сложившуюся в конце этого года на американском рынке. Начнем с Activision, самого бурно растущего и быстро развивающегося издательства на сегодняшней игровой арене. Самой продаваемой игрой третьего квартала (октябрь-ноябрь 2001) стал, разумеется, Tony Hawk's Pro Skater 3 на PlayStation 2, проданный со дня своего выхода, 30 октября, тиражом в 455 тысяч копий и принесший доходы в размере 22 миллионов долларов. На этом примере чрезвычайно легко выяснить, кто и сколько заработал на выпуске суперхитовой игры, продажи которой в результате наверняка составят около миллиона копий. Но мы берем в расчет лишь реальные цифры. Средняя розничная цена THPS3 составила 48 долларов 18 центов. Activision платит отчисления – royalty – компании Sony. Они составляют 8 долларов за каждый произведенный диск. Примерно 20 процентов стоимости игры «накручиваются» розничными торговцами. Еще 10 берут себе крупные оптовики. Соответственно, расходы Activision по продаже каждой копии игры составляют порядка 22 долларов. Оставшиеся 26 идут уже в качестве прибыли. Продав 455 тысяч копий игры, издательство получило доход в размере 11 миллионов 830 тысяч долларов. Средний бюджет хорошей игры сегодня составляет порядка 4-5 миллионов долларов. На мегапроекты, типа Metal Gear Solid, тратится до 10-15 миллионов. Рекламная кампания подобного хита также составляет никак не меньше 5-6 миллионов долларов. В результате получается, что все свои усилия Activision удалось полностью окупить уже за первый месяц продаж. Отныне THPS3 будет приносить только прибыль. А если учесть, что эта же самая игра появилась в версиях на PSone (161 тысяча копий) и GameCube (70 тысяч), то день, когда затраты окупились, наступил гораздо раньше. Кстати, именно в успехе сериала Tony Hawk и кроется основная причина грандиозных результатов Activision. Шесть игр из десяти самых продаваемых продуктов издательства относятся именно к этому брэнду. Версия THPS2X для Xbox продалась еще лучше, чем GameCube-вариант третьей серии, – 85 тысяч копий. Даже выпущенный в начале июня THPS2 для GameBoy Advance в третьем квартале обеспечил издательству продажи в объеме 76 тысяч копий крошечного картриджа и, соответственно, причитающиеся по такому случаю дополнительные 3 миллиона долларов. К сожалению, NPD не ведет учета продаж PC-игр. Если бы такая статистика велась, то в списке весьма достойное место занял бы и Return to Castle Wolfenstein, проданный примерно 200-тысячным тиражом.
Ничуть не хуже идут дела и у Electronic Arts. Лидер продаж этой компании, – симулятор американского футбола Madden NFL 2002 на PS2, выпущенный еще в августе, – продан в октябре и ноябре 370-тысячным тиражом. Общее количество сметенных фанатами футбола копий игры приближается к миллиону. Madden также отлично продался и на Xbox – 105 тысяч копий. На втором месте у EA еще один спортивный симулятор, NBA Live 2002, – 250 тысяч. Игры сериала Harry Potter в Америке ничуть не менее популярны, чем у себя на родине, в Англии. GBC-версия лидирует с 250-тысячным тиражом, а версия на PSone уже продана в количестве, превышающем 170 тысяч копий, что совсем неплохо для «мертвой» платформы. GameBoy Advance-вариант замыкает список с результатом в 160 тысяч копий. Общая сумма, полученная EA с продаж игр Harry Potter только в Америке, составляет более 25 миллионов долларов. Это уже покрывает 10-миллионные затраты на покупку лицензии, которая, заметим, включает права на создание игр по всему сериалу, состоящему из семи книг (правда, вышли пока только четыре). Относительно слабые показатели у нового Джеймса Бонда – Agent Under Fire за первые три недели «набил» лишь 100 тысяч.
Если не принимать в расчет старт Metal Gear Solid 2, быстрее всего за последние два месяца продавался изданный компанией Take 2 (она же Rockstar) Grand Theft Auto 3 – в октябре и ноябре его продажи составили 730 тысяч копий, что добавило оборотам издательства 37 миллионов долларов. Ни одна другая игра издательства даже близко не подошла к таким результатам. Впрочем, Take2 связывает большие надежды с PS2- и Xbox-версиями великолепного шутера Max Payne, которые выходят 14 декабря. Примерно такая же ситуация сложилась и в компании THQ, единственным суперхитом которой стал борцовский симулятор по лицензии WWF – WWF Smackdown: Just Bring It. Покупатели оценили новый продукт в 13 миллионов кровно заработанных долларов, что соответствует 256 тысячам проданных коробок с игрой.



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Джаз и Фауст
Джаз – расчетливый и хитрый контрабандист.
Фауст – мечтательный и романтический капитан парусника.
Оба путешествуют по таинственному и опасному миру древнего востока в поисках несметных сокровищ забытого шейха. Кто из них преодолеет все преграды и добьется успеха? Все зависит только от вас…
Джаз и Фауст это:
• Захватывающий детективный сюжет
• Увлекательный интерактивный мир
• 90 сцен, 59 полностью трехмерных персонажей
• 2 главных героя – 2 варианта прохождения
• Красочные трехмерные спецэффекты
1С ФИРМА «1С»
© 2001 Фирма «1С», © 2001 «Сатурн-плюс»
КОМПАНИЯ САТУРН ПЛЮС

ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ DREG@GAMELAND.RU

ПРЕЗЕНТАЦИЯ «ПЕТЬКИ 3»



11 декабря в знаменитом московском клубе «Б2» состоялась презентация новой игры от компании «Бука» — «Петька 3: Возвращение Аляски». Гостей было много — вся игровая пресса, представители компаний-издателей и разработчиков. Пустующих столиков в огромном зале попросту не было. После традиционно непродолжительной вступительной части организаторы устроили небольшой сюрприз. Неожиданно в зал стройным шагом да с залихватскими песнями вошел красноармейский отряд. Разумеется, во главе с усатым Чапаевым и розовощеким Петькой.
Но главной новостью презентации стал официальный анонс «Петьки 4». Игре быть. Технические детали, по понятным причинам, не обсуждались — на просьбу огласить краткий анонс, ребята из «Буки» уклончиво ответили, что «это будет продолжение «Петьки 3» для PC». Так-то. В общем, больше «Петек», хороших и разных. Ну а мы от души поздравляем «Буку» с выходом еще одной веселой и аутентично российской игры!
Все? А вот и нет! «Бука» любезно предоставила нам две новые игры, которые выйдут в начале 2002 года, — Red Shark («Красная Акула») и Crazy Loto. Читайте обзоры в ближайших номерах «СИ». А в этом номере в разделе Tactix вас ждет полное прохождение «Петьки 3».



НОВЫЙ ТОРГОВЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЦЕНТР «БУДЕНОВСКИЙ»

НОВОСТИ САЙТА GAMELAND.RU

С этого номера мы решили более тесно связать работу сайта и журнала. Ведь оба они должны работать в тандеме — с этим не поспоришь. С декабря этого года авторы и редакторы «Страны Игр» будут отвечать на ваши вопросы в чатах www.gameland.ru. Так что смело заходите и не стесняйтесь спрашивать — мы обязательно постараемся вам оперативно ответить.
Кроме того, в самом ближайшем времени мы организуем большой онлайновый конкурс. В качестве приза будет выставлена (внимание!) одна из приставок нового поколения: PlayStation 2, Xbox, GameCube. Более подробно об этом мероприятии читайте в ближайшем номере «СИ» и на сайте www.gameland.ru. До встреч в виртуальном пространстве!



1С: Мультимедиа

Ассоциация магазинов

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru

Атлантида III



Недалекое будущее, 2020 год. Очаровательная девушка медленно приходит в себя под звездным небом пустыни Ахаггар. Где ее джип? Почему ее голова перебинтована? Она помнит только, как мчалась сквозь пустыню к своей мечте: загадочному египетскому объекту, до которого еще не успели добраться ее коллеги-археологи. Она еще не знает, что ее ждут увлекательные и опасные поиски цивилизации, легенда о которой пережила века, — поиски пропавшей Атлантиды...

- Третья часть приключенческого хита об Атлантиде.

  Прообразом героини послужила известная актриса Чиара Мастроянни, дочь Марчелло Мастроянни и Катрин Денев. А главный негодяй как две капли воды похож на Джона Малковича.
- От перемещений во времени и пространстве захватывает дух: из благоухающих садов «Тысячи и одной ночи» вы попадаете в пустыню, с ледяных равнин палеолита — в загадочный мир египетской Книги мертвых...
- 45 супер-реалистичных персонажей.
- Потрясающая музыка в саундтрэке.
- «Движок» игры обеспечивает синхронизацию движений губ в диалогах с кинематографическим качеством.



3 CD

ПОЛНЫЙ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЗВУК



games.1c.ru
www.nival.com
www.cryo-interactive.com

Фирма "1С" · NIVAL INTERACTIVE · cryo

ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ DREG@GAMELAND.RU

ФИНАЛ WCG'2001 СОСТОЯЛСЯ!



5-9 декабря в Сеуле прошел финал WCG'2001. Масштабы этого события сложно недооценить: в чемпионате участвовали 430 представителей 37 стран, общий призовой фонд составил $300.000, а зрелищность мероприятия при этом была на уровне многобюджетного шоу! Такого еще никогда не было...

Всего в финале было представлено 6 игровых номинаций: Quake III Arena, Counter-Strike, Unreal Tournament, Starcraft, Age of Empires, FIFA 2001. Честь России защищали победители российского отборочного этапа WCG'2001: Lexer, Pele, Kik (Quake III Arena) и Nook, Rider, Alarik, MadFan, Kalagrib (команда M19 – Counter-Strike). Обе наши сборные продемонстрировали высочайший уровень игры.

Российской сборной по Counter-Strike не удалось занять призовых мест, но, тем не менее, M19 была признана одной из самых сильных команд, участвовавших в финале WCG'2001.

Приятной неожиданностью оказалось то, что на собрании всех организаторов финалов WCG российские отборочные Russia Preliminary были названы лучшими в мире. Это означает, что на следующий год Россия будет представлена в большем количестве номинаций на финале WCG'2002, и, возможно, именно наша страна станет местом проведения финала WCG'2003.

Результаты:

Quake III Arena

1-е место
Zero4 (John Hill), США
2-е место
Lexer (Алексей Нестеров), Россия
3-е место
sk.stelam (Stephan Lamert), Германия

Турнир Nation vs. Nation (Quake III Arena):

1-е место Швеция
2-е место Россия
3-е место Германия





TWIGGER ОТ «НИКИТЫ»

10 декабря в продажу поступила необычная игра от компании «Никита» – переиздание всеми любимого Twigger`a. По жанру это аркада с элементами стратегии. Цель: уничтожить армию кротов, вылупляющихся из яиц, откладываемых вражеским твиггером. Звучит немного странно, но очень интригующе.

В игре есть два режима: тренировочный и боевой. Во время тренировочного режима в роли вашего противника выступает компьютер, во время боевого – живой человек, с которым можно сражаться, либо используя одну клавиатуру, либо по локальной сети.

Коротко о том, что вы можете делать во время боевого режима:

- *передвигаться по полю на кротоходе*
- *поедать разбросанные по полю корнеплоды – это прибавляет сил и возможностей*
- *откладывать яйца, из которых впоследствии появятся новые боевые единицы*
- *строить непроходимые стены*
- *стрелять по противнику и по выстроенным стенам*

В общем, перед нами сильно усовершенствованный и предельно навороченный Digger с поддержкой многопользовательского режима. Идеально для развлечения заскучавших гостей, а также экстренного снятия стресса. Развлекайтесь!

VIDEO

Борис Романов
borisr@gameland.ru

НОВЫЙ ГОД – НОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Оценивая то, что происходило на игровом рынке в уже практически прошедшем 2001 году, нетрудно прийти к выводу, что ситуация складывается благоприятная. Несмотря ни на что. Японцы вновь ожили и стали покупать все больше и больше игр и приставок, американцы с радостью приняли Xbox с GameCube'ом и продолжили ажиотажную скупку всепобеждающей PlayStation 2, Sega наконец-то сделала то, что от нее давно уже ждали, и прекратила производство собственных игровых платформ, ну и так далее, и так далее. Но, несмотря на всю эту благоприятную обстановку, сказать, что год был замечательным, ярким и незабываемым (в хорошем смысле этого слова), у меня язык не поворачивается. И вот почему.

Сразу замечу, что про рынок игр для PC я говорить почти не буду, да и не в моей это компетенции. В моих глазах он, честно говоря, продолжил свое давно наметившееся падение в никуда, причем с еще большим размахом. Но и на гораздо более здоровом рынке видеоигр было достаточно проблем. Пройдемся по ним по порядку.

Итак, первая проблема – год прошел без сенсаций, то есть ни одно из событий не смогло по-настоящему произвести революцию. Выпускались новые приставки, выходили новые продукты, но с точки зрения непосредственно самих игр, 2001 год ничего нового нам не принес (ужасная фраза, которую можно повторять из года в год, и всегда быть правым). И говорю я это не ради того, чтобы показать, что меня уже просто нечем удивить. Элементарный анализ тех проектов, которые сделали 2001 год таким, каким он был, дает мне полное право сказать, что в этом году видеоигровая индустрия вела себя, как довольная жизнью старая кляча, которая решила взять отпуск и пожить в свое удовольствие. Пойдем по порядку.

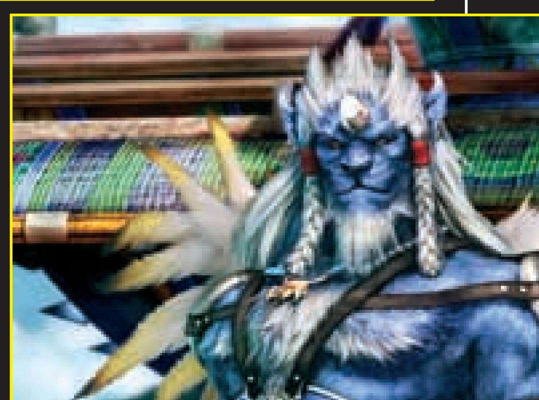


GTA 3



Silent Hill 2

Первой знаковой игрой-2001 стала Phantasy Star Online для Dreamcast. Несмотря на то что в Японии она вышла еще в 2000 году, полноценной жизнью она зажила только недавно. По всем параметрам именно этот проект можно было бы смело назвать приставочной «игрой года», если бы не тот факт, что практически одновременно с американским дебютом PSO Sega объявила о прекращении производства Dreamcast'а, тем самым психологически убив не только свою платформу, но и игры к ней. Да и другие проблемы не дали PSO стать настоящим событием года. Например, тут сработала известная формулировка «один в поле не воин», когда многие приставочные игроки ради одного проекта так и не вылезли из своих берлог в страшный и ужасный Интернет. Да и сама игра со стороны не производила впечатления чего-то грандиозного и увлекательного (таковой она становилась только после личного знакомства с ней).



Final Fantasy X







Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

В общем, как бы хороша не была эта «первая ласточка», погоды она так и не сделала.

И не стоит винить людей за то, что в 2001 году им было гораздо безопаснее и привычней играть уже в десятый раз все в ту же высокобюджетную Final Fantasy, в третий раз — во все тот же Gran Turismo, и во второй раз — во все тот же раскрученный до небес «кинематографический» Metal Gear. А ведь именно вышеперечисленные ремейки хитов прошлых лет стали настоящими событиями года. Именно они продались заоблачными тиражами, во всей красе продемонстрировав нам нынешнее положение вещей, когда компании, как будто сговорившись, решили на время приостановить конкурентную борьбу и в очередной раз окупить свои вложения пятилетней давности.

Но все это, честно говоря, цветочки, по сравнению с тем, что делала в 2001 году на рынке видеоигр компания Nintendo. А делала она примерно то же самое, что в прошлом году — Sony (откройте подшивку за прошлый год и посмотрите), только намного, намного хуже. Начнем с чудесного лидера продаж по имени GameBoy Advance. Это был заведомый хит, и Nintendo не упустила возможность схалтурить по полной программе. Я не буду говорить о том, что вышел он, да и продолжает продаваться с довольно посредственной линейкой игр. Нельзя сказать, что среди них не встречаются бриллианты, но, в основном, на GBA выходит одна пыль, причем даже от самой Nintendo. Главными Nintendo`вскими хитами на GBA являются переводы старинных игр с NES и SNES. Разве не халтура? Но это все дело наживное. Главное, в чем прокололся японский (все еще) гигант, — это качество экрана. Оно не просто низкое, а по-настоящему ужасное (по крайней мере, на мой взгляд). Но самое страшное, что все с этим спокойно смирились и даже говорят, что играть на нем все-таки можно. Только мне за свои деньги почему-то не очень хочется мучиться, и вам я этого также не советую. Это вам не PlayStation 2, на которой в прошлом году никто не умел программировать, а теперь вдруг все научились. Это экран, который невозможно улучшить или заменить на новый. В общем, халтура, да и только.

Но и это все цветочки. Давайте поговорим о GameCube. Обсуждать его особо долго не хочется, просто стоит отметить, что стартовал он с одной из самых посредственных линеек игр, недостойной не только Nintendo, но и, к примеру, таких самокопировальщиков, как Capcom и Electronic Arts. Скучный Luigi Mansion, обрамленный в среднестатистический графический движок; наглый ремейк WaveRace, который, к тому же, стал хуже оригинала; скромный, хотя и интересный, Pikmin, сделанный за три копейки; ну и венец творения — суперфайтинг Super Smash Bros Melee, созданный по просьбам младших групп японских детских садов, – вот новое лицо Nintendo, на которое уже не хочется смотреть. К счастью, все это вижу не только я, но и рядовые американские и японские покупатели. В Японии GameCube уже смело можно назвать провалом, да и в Америке, по крайней мере на сегодняшний день, новой платформе от Nintendo не удалось потеснить ни PlayStation 2 (хотя на это никто и не рассчитывал), ни даже Xbox, также не лишенный своих проблем. Показателен следующий факт: цифры продаж говорят о том, что на сегодняшний день в Америке было продано больше «гробиков» от Microsoft, чем «кубиков» от Nintendo, и это притом, что «гробики» стоят в полтора раза больше «кубиков» и производятся абсолютным новичком на рынке видеоигр. Вот такая вот у нас арифметика.

Но закончим с Nintendo и перейдем к остальным участникам рынка, которых также есть за что пожурить (и где это я такое слово откопал?). К примеру, можно смело смешать с грязью компанию Sega, которая провела этот год просто бездарно. Сначала убила Dreamcast, ну а затем начала убивать свои самые известные торговые марки. Речь здесь идет о Crazy Taxi, Sonic Adventure и Shenmue. Первую она практически убила бездарным продолжением, которое в таком виде должно было выйти по крайней мере год назад. Вторую сильно подпортила опять же невнятным продолжением. На третьей все-таки решила остановиться и выпустила Shenmue 2 (на Dreamcast) только в Японии и Европе. А должна была вообще ее отменить и сразу делать только под Xbox или под PlayStation 2. В общем, Sega не смогла избежать ошибок при переходе из одного статуса в другой. Или возьмем, к примеру, Microsoft, которая со всеми своими деньгами так до сих пор и не смогла склонить на свою сторону японский рынок. До выхода Xbox в Японии остаются считанные дни, а для него до сих пор даже не анонсировано ни одной приличной RPG. Да, согласен, звучит это глупо, но без «приличной RPG» жить творению Microsoft на вражеской территории будет очень непросто. Хотя, Бог с ней. Имея такие деньги, уверенность в успехе платформы можно было просто купить.

Ну да ладно, пора заканчивать, да и тем для суровой критики уже не осталось. Будем надеяться, что в следующем году этих поводов будет еще меньше.

PC

Александр Щербаков sherb@gameland.ru

НАДЕЖДА — ОСОБА ЖИВУЧАЯ!

2001 год был достаточно богат на события. Здесь, правда, следует оговориться. Это пресловутое «богатство» выражается не в количественном отношении, а в качественном. При этом, что интересно, основная часть всех знаковых событий была непосредственно связана не столько с игровыми продуктами, сколько с игровым железом.

Лично для меня главным событием прошедших двенадцати месяцев стал, вы не поверите, выход Game Boy Advance. Причины тому самые разные. Понятно, что можно долго и нудно говорить о том, как на смену суперуспешной линейке различных модификаций Game Boy пришел новый лидер индустрии портативных игровых систем, и все такое прочее. Сомневаюсь, однако, что это будет кому-нибудь интересно. Зачем лишний раз озвучивать очевидные вещи, о которых, тем более, говорилось не раз и не два? Дело в другом. Некоторые люди видят в Game Boy Advance, ни много ни мало, как «реаниматора» того, что принято называть «золотой 16-битной эрой». По крайней мере, имеются реальные предпосылки считать, что он в той или иной степени способен им стать.

На данный момент библиотека игр для Game Boy Advance не так уж впечатляет. Но следует принимать в расчет тот факт, что эту портативную систему ждет еще очень долгая жизнь. Так что в перспективе мы получим немалое количество абсолютно новых, интересных проектов (посмотрите хотя бы на недавно вышедшую Golden Sun, симпатичную Advance Wars или воодушевитесь анонсом Shining Soul). Не говоря уже о самом главном — старых играх эпохи Genesis/Megadrive и SNES, часть которых обязательно доползет до Game Boy Advance. Может быть, в чуть-чуть измененном виде, но это не так уж и принципиально. Уже сейчас мы имеем на руках Sonic the Hedgehog Advance, Breath of Fire, Super Street Fighter II Turbo Revival. И это первое, что пришло в голову.





Важным и, вероятно, позитивным моментом этого года стал выход новых консолей от Nintendo и новичка рынка Microsoft. Естественно, основная часть продукции для GameCube и XBox смотрится достаточно слабо, но это объяснимо. Когда игровая система только начинает свою жизнь, ждать большого количества реально хороших проектов не приходится. Хотя даже на этом этапе мы столкнулись с такими мощными продуктами, как, например, Halo и Pikmin – и это обнадеживает. Многие еще, конечно, выделят Dead or Alive 3 или отлично продающийся в Японии Super Smash Bros. Melee, но, честное слово, это несерьезно. Главное, борьба на рынке консолей серьезно обостряется, а значит, нас ждет немало интересного.

Да, не все было гладко. Не все получилось. Но кто сказал, что это признаки негатива? Напротив, сие есть обязательная часть любых интересных начинаний. Таковы законы творчества.

Кроме того, подобный поворот событий не может не стимулировать игровую индустрию в целом. Уже вовсю идет передел рынка, в процессе которого, скорее всего, свою нишу найдут и GameCube, и Xbox. Судьба PlayStation 2, само собой, никаких опасений не вызывает. Да, PS2 придется немного потесниться, но лидирующие позиции она, конечно же, не утратит. Другое дело, что прессинг со стороны конкурентов заставил Sony лишний разок пораскинуть мозгами. Как результат последовали заявления официальных лиц, утверждавших, что пришествие но-





Final Fantasy X



Pikmin

Вообще, PlayStation 2 потихоньку начинает радовать. На ней наконец-то стали появляться стоящие игры. Их немного, но, по крайней мере, некоторые положительные тенденции прослеживаются. 2001 году на нас свалилась великолепная eye candy под названием Gran Turismo 3 A-Spec, неплохо зарекомендовала себя Onimusha...



Final Fantasy X

вых консолей, цитирую, «меняет цикл жизни игровых систем». В результате, Sony готова поторопиться с выпуском PlayStation 3 — произойти это должно уже в 2004-ом году.

Вообще, PlayStation 2 потихоньку начинает радовать. На ней наконец-то стали появляться стоящие игры. Их немного, но, по крайней мере, некоторые положительные тенденции прослеживаются. В 2001 году на нас свалилась великолепная eye candy под названием Gran Turismo 3 A-Spec, неплохо зарекомендовала себя Onimusha и, как обычно, отлично продалась новая Final Fantasy. Конечно, игровые достоинства Gran Turismo 3 A-Spec стоит признать достаточно спорными, Onimusha — всего-навсего симпатичный Resident Evil с самураями и пререндеренными бэкграундами, а Final Fantasy X — это, как ни печально, просто Final Fantasy X, если вы понимаете, о чем я говорю. Тем не менее, эта часть «улова» все-таки выглядит более-менее симпатично. Но ведь еще более впечатляюще смотрятся Devil May Cry, бестселлер Grand Theft Auto 3 и, конечно же, главный проект года — Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Metal Gear Solid 2, кстати, стоит отдельного разговора, но думаю, о нем лучше расскажет обзор, опубликованный в этом номере. MGS2 отлично продался в Штатах, но... в Японии разошелся относительно скромно. Несмотря на ряд недостатков и популярность, во многом обусловленную хорошей раскруткой, это все же, повторюсь, игра года, и не заметить это сложно.

Наконец, в 2001 году Sega стала независимым разработчиком, раздающим свои продукты направо и налево. Ситуация достаточно противоречивая, но в итоге игроки остаются только в выигрыше. Оцените, что творила Sega с момента перехода в стан «привилегированных разработчиков», и вы поймете, что смерть Dreamcast была не такой уж большой платой за то, свидетелем чего мы стали. Кроме того, можно просто порадоваться за одну из самых заметных компаний на рынке, которая все-таки перестала удерживать на плаву убыточную консоль. Мы все, конечно, очень любим Dreamcast, но ее время покинуть сцену действительно пришло. В данном случае хорошо, что это случилось рано, а не поздно.

Не следует забывать, что есть у нас еще и PlayStation/PS one. Это как раз тот случай, когда можно применить шутку насчет небезызвестного кино- и телегероя МакЛауда, который «родился 400 лет тому назад и все никак не сдохнет». Поразительно, но в 2001 году на PlayStation появились не только игровые продукты, которые уместно было бы переименовать в «продукты гниения», но и вполне интересные вещи. Например, на английский язык перевели Dragon Quest VII (он же Dragon Warrior VII), вышел приятный «резидентообразный» Alone in the Dark: The New Nightmare, да и продолжение Fear Effect не подкачало.

И что, неужели после всего произошедшего 2001 год можно назвать неудачным? Событий столько, что не удается даже перевести дух. Мало по-настоящему хороших игр? Ну, господа, не все коту масленица. Этот год получился «железячным», но зато следующий обязательно станет по-настоящему игровым.

PC

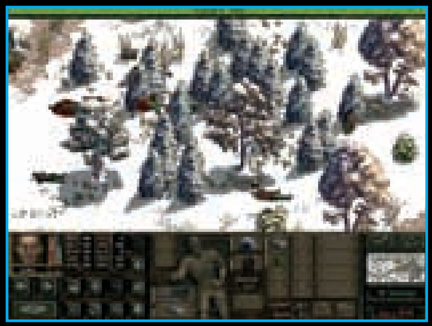
ГОРЬКОЙ ТРИЗНЫ ЗВОН...

Юрий Поморцев
dreg@gameland.ru

Что тут сказать? Так себе был годик, плохенький... Знавали мы и куда лучшие времена. Одно разочарование — случайность, второе разочарование — совпадение, но пятидесятое разочарование — это уже закономерность. Так что выводы неутешительные.

С чего начался год, на который мы традиционно возлагали большие надежды? Он стартовал с выхода сомнительной вещицы под название Kingdom Under Fire. И как? Да никак. Обещали полноценный Diablo вкупе с полноценной RTS. А получилось как обычно — ни рыба ни мясо. Здесь же маячит продолжение непревзойденного Jagged Alliance 2, которое на поверку оказалось склепанным на скорую руку невразумительным набором из двух десятков секторов. Прощайте шахты, прощай интересная сюжетная линия — развлечение на вечер. Пройти и забыть.





Jagged Alliance 2.5



Всеслав: Долина

Кто на очереди? Ага, Heart of Winter, продолжение Icewind Dale. С этого момента infinity-конвейер для меня умер окончательно. Питаться одними пирожными невозможно — душа и тело просят чего-то другого. Не важно чего, лишь бы новенького. А мусолить одну и ту же сагу, да с повторяющимися ходами... Господа, ведь был же Planescape: Torment — вот пример свободного полета фантазии, не скованной оковами стереотипов...

Потом пришли Settlers IV. Тут, наверное, лучше вообще тактично промолчать. Впечатление такое, что нам каждый раз дают позапрошлогоднюю игру, с которой сдули пыль, да добавили несколько штрихов. Впрочем, фанаты съедят и добавки попросят. На то они и фанаты.

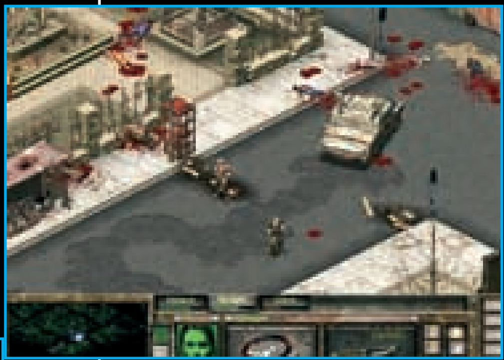
Подходим к одному из ключевых событий года. Fallout Tactics. Игра, которую ждали, затаив дыхание, слушая многочисленные прогнозы, лихо скакавшие из крайности в крайность — то выходило, что Fallout Tactics умрет, едва появившись на свет, то получалось, что он откроет второе дыхание у жанра. У какого именно, тактично умалчивалось. Однако игра вышла. И как? Да никак. Просто никак. Сильно, почти по максимуму зарезанный Jagged Alliance. Ни толкового сюжета, ни стильных героев, ни сбалансированного вооружения. Плюс, разработчики почему-то активно насаждали real-time режим, превращая игру в сомнительную аркаду. Единственные позитивные воспоминания о Fallout Tactics — прикольные бонусные локации. Но разве этим спасешь слабую игру? И кто сейчас о ней вообще вспоминает? Rest In Peace, как говорится...

Умерла и еще одна серия. Некогда великий X-COM, которого заслуженно ставили на одну ступень с Civilization, появился под лэйблом Enforcer. Это его и добило. Сначала сомнительная третья часть, потом еще



Icewind Dale: Heart of Winter

...ребята из Microsoft в играх кое-что понимают. И если они отказываются от издания проекта, значит, шансы последнего невелики. Под траурный марш встречаем Conquest: Frontier Wars. При ближайшем рассмотрении потенциальный киллер Homeworld оказался тем, что называют "третий сорт - не брак".



Fallout Tactics

более сомнительный космический симулятор… А теперь еще и Enforcer. Даже и говорить не хочется — такая была гадость. Итог: сериал мертв, шансы на реабилитацию практически нулевые. А какой был слон!

Throne of Bhaal рассматривать отдельной позицией не хочется. Про нескончаемую чреду infinity-игр я уже говорил. Приелось. Лучше давайте посмотрим на еще одного Баала, которыми было богато начало лето ушедшего года. Чуете, куда я клоню? Верно, Lord of Destruction, он самый.



Settlers IV

Великий и ужасный — более ужасный, нежели великий. Про Diablo II особо вспоминать не будем – зачем сыпать соль на старые ноющие раны? Четыре с лишним года разработки, чтобы получить шестидесятипроцентное наследие середины девяностых?! Lord of Destruction пошел в эту же степь. Такое впечатление, что игра на самом деле была той частью, которую не успели воплотить в Diablo II. Уж дюже бедно смотрелся финальный уровень… Красивый ролик, новые монстры, месть Баалу — все удовольствие часа на четыре. Несерьезно, друзья, несерьезно.

Что бы ни говорили, а ребята из Microsoft в играх кое-что понимают. И если они отказываются от издания проекта, значит, шансы последнего невелики. Итак, под траурный марш встречаем Conquest: Frontier Wars. При ближайшем рассмотрении потенциальный киллер Homeworld оказался тем, что называют «третий сорт – не брак». Играть можно, но неинтересно. Порой откровенно раздражает… Нет, определенно, в Microsoft Games не дураки сидят.

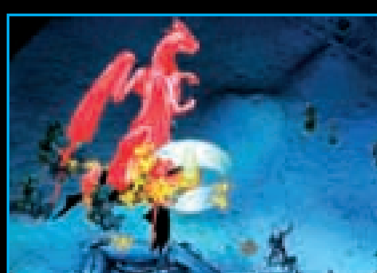
Грустно… Столько всего выходило, и девять из десяти игр — мягко говоря, посредственность. И ладно бы только это. 10% попаданий не так уж и плохо — ведь были хорошие игры, были. Однако пугают тенденции мировой PC-индустрии. Если вы хотя бы изредка заглядываете на новостные игровые сайты, скажите, сколько раз вам встречались строки из серии «компания такая-то объявила, что полностью переключается на разработку видеоигр»? Уверен, не раз и не два. Ситуация складывается неблагоприятная: все больше и больше издательско-девелоперских ресурсов смещается в сторону консолей. Увы, борьба PC vs приставки на мировом уровне складывается явно не в пользу первых.



Kingdom Under Fire

А тут и еще один тяжелый двойной удар — выход незадолго до Нового Года Xbox и GameCube. Вторая приставка — еще ладно, но вот первая может реально поставить крест на PC как на игровой платформе. Может быть, я чрезмерно драматизирую ситуацию, но факт остается фактом — PC сдает позиции. И круто сдает. Низкий поклон Microsoft.

На что уповаем? На Бога, на гений немногих верных PC разработчиков, на Интернет (пока наша стихия, хотя и она может поддаться новым веяньям) и на наш российский рынок. Ему глубоко наплевать на весь мир — у нас свои законы. И пока PC впереди на белом коне. А раз так, будем держать выше наше знамя. Хотя с каждым годом это становится все сложнее и сложнее.



Icewind Dale: Heart of Winter

P.S. А «Вселсав» опять не вышел. Хотя, если не изменяет память, сразу после прошлого Рождества ребята из Snowball объявили 2001 год «годом Вселслава»… Еще одна умершая надежда. А жаль.

PC

Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru

СЛУХИ О СМЕРТИ ПРЕУВЕЛИЧЕНЫ!

Как вы помните, 2000 год закончился пафосно — вышли долгожданные Giants: Citizen Kabuto и Quake III Arena. 2001 же начался довольно вяло, но без сюрпризов мы не остались.

Чуть ли не самым значительным событием тех дней стал выход игры «Parkan: Железная Стратегия» от компании «Никита». Мощнейший гибрид динамичного action и сбалансированной стратегии вызвал неподдельный интерес в самых широких игровых кругах. Вообще, в начале года активизировались именно российские разработчики. Огромное количество локализаций: «Выжженная Земля» от «Буки», «Легенды о Рыцарстве», «Подарочек» от Nival... Может быть, после насыщенного событиями конца 2000 года подобные проекты смотрелись несколько блекло, но назвать их неудачными язык тоже не поворачивается.

«Акелла» продолжила развитие ставшей популярной морской тематики, выпустив «Век Парусников 2». Игру, к которой лучше всего подходят слова: «Такого еще не было!». Об Oni, к сожалению, этого сказать нельзя, но, тем не менее, мы получили практически все, что обещала нам команда Bungie.

В самом начале года стало известно, что Сид Мейер прекратил разработку Sid Meier's



Dinosaurs. В этом, между прочим, есть не только минусы... Во-первых, по оценкам очевидцев проект был отнюдь не самым перспективным, а во-вторых, отмена разработки позволила Мейеру сосредоточиться на Sid Meier's Civilization III.

Радостной вестью стал анонс Heroes of Might and Magic IV, игры, которую мы до сих пор терпеливо (или не слишком терпеливо) прождаем ждать. В феврале свет увидел Clive Barker's Undying – эффектный 3D-action, который можно было бы даже назвать оригинальным. Оригинальность заключалась, прежде всего, в блестяще вживленной в игру атмосфере непрекращающегося ужаса.

В феврале прошел Microsoft Gamestock 2001 и были показаны Dungeon Siege, Zoo Tycoon,



Max Payne

MechCommander 2, Sigma и некоторые другие игры. Хотя, конечно, выставка была посвящена не столько PC играм, сколько ажиотажу вокруг XBox.

В марте вышел долгожданный Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Что бы ни говорили скептики, игра получилась хорошей. Даже очень хорошей. Тогда же свет увидел Summoner — необычная ролевушка, которая, возможно, и не оправдала возложенных на нее надежд, но оказалась чрезвычайно затягивающей. В конце марта произошло событие, которое при ином раскладе мы бы назвали событием года. Вышел Black&White. Комментариев здесь особых не требуется.



В апреле компания Electronic Arts провела беспрецедентную акцию: за месяц до выхода Emperor: Battle for Dune в офисе компании были собраны журналисты ведущих мировых издательств. Разумеется, это событие не прошло мимо «Страны Игр» — эксклюзивный материал и информа-



Fallout Tactics

ция, полученные в Лондоне, позволили нам подготовить обзор Emperor задолго до официального выхода игры.

Примерно в то же время вышел шикарный Tropico. Игра пришлась по душе многим геймерам, стосковавшимся по классическим стратегиям a la SimCity. Несколько неожиданным оказался выход Desperados. Мощный клон Commandos позволил скрасить ожидание Commandos 2. И, наконец, мы все были покоре-

Neversoft удалось в очередной раз поднять планку качества для спортивных симуляторов. Музыкальное сопровождение, созданное лучшими хардроковыми группами Америки, достойно, по нашему мнению, хорошего места в хит-парадах.







Clive Barker's Undying

В самом начале осени прошла ECTS'2001. Для журналистов выставка оказалась настоящим разочарованием, но... По словам представителей многих российских компаний, участвовавших в ECTS'2001, выставка представляла интерес в первую очередь для игровых компаний... В конце сентября произошло событие, самым непосредственным образом относящееся к игровой индустрии. Вышел 100-й номер «Страны Игр». И какой! Большой, яркий, наполненный самыми необычными материалами... По словам самих читателей, редакция достойно отметила юбилей журнала. Примерно в то же время вышел Commandos 2...

В октябре прошел российский отборочный этап мирового чемпионата World Cyber Games. Масштабы, уровень организации, да и сам факт проведения подобного мероприятия оказались сенсационными. Даже мес-



Disperados

то для проведения чемпионата было выбрано нетрадиционное – игры проходили на Андреевском мосту... Через месяц победители отправились в Сеул на финал World Cyber Games. О том, что он собой представлял, читайте в следующем номере журнала.

ны сиквелом «Дальнобойщиков», который сами разработчики определили, как «симулятор образа жизни профессионального водителя грузовиков»...

В мае прошла E3'2001. По словам очевидцев, это было самое большое шоу за всю историю выставки... Несмотря на то что в основном события развивались вокруг приставок нового поколения, огромное количество PC-игр, поразивших воображение посетителей выставки, также стало сенсацией.

Лето 2001 было вполне традиционным. Вышло достаточно большое количество высококачественных продуктов, но ничего неожиданно не произошло. Это, кстати, отнюдь не так плохо – мы получили возможность в спокойной обстановке оценить массу прекрасных игр. Правда, в самом конце августа нас ждал сюрприз в виде... Max Payne. Отношение к игре основной массы геймеров однозначным назвать нельзя, но подавляющему большинству Max Payne пришелся по вкусу. Да и сам факт выхода одного из самых крутых долгостроев...

В общем, для игровой индустрии PC год выдался очень спокойным. Спокойным и располагающим к выходу капризных долгостроев, вроде Black&White и Max Payne. Ничего революционного не произошло, но вместе с тем, в революциях никто и не нуждался. Ну а самыми крупными событиями этого года стали E3'2001 и, вне всяких сомнений, WCG'2001...

P.S. А «Всеслав» все-таки выйдет. Надежды рождаются и умирают, а проект от компании Snowball живет вечно...

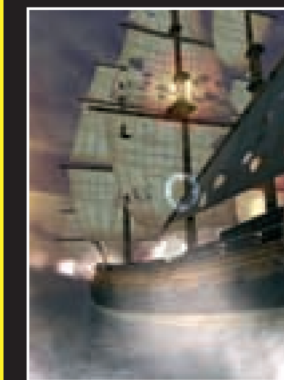
END

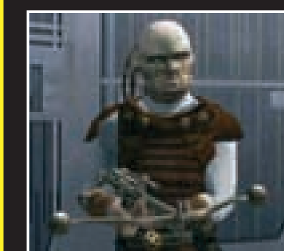
PREVIEW

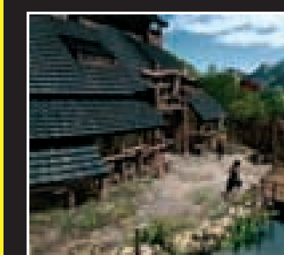
стр. 022-033

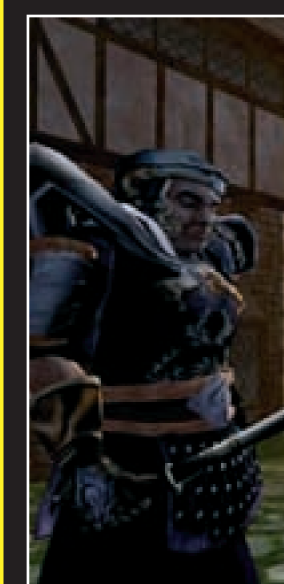
ЧТО ГОТОВИТ ГРЯДУЩИЙ ГОД

Десятки самых ожидаемых игр 2002 года









2002

2002: НЕПОДВЕДЕННЫЕ ИТОГИ

Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru
При участии Вячеслава Назарова, Олега Коровина и Евгения Филимонова

Ушедший 2001 год был, пожалуй, самым ярким и насыщенным событиями периодом в двадцатилетней истории игровой индустрии. Он прошел под флагом технического прогресса игровых консолей, вновь вырвавших пальму графического превосходства у более совершенных, но слишком дорогих и слишком разных по начинке персональных компьютеров. Это был год больших премьер, крупных разочарований и серьезной перестройки во всей отрасли. Одновременно он стал периодом, когда деньги, вложенные издательствами в новое поколение игровых машин, начали приносить первые прибыли, но мировой спад в экономике и страшные события на политическом фронте заставили многих экспертов вообще усомниться в перспективах этого сектора мирового рынка. На удивление всем этим специалистам, игровая индустрия оказалась одной из немногих отраслей бизнеса, которую все ужасы затронули незначительно.

2001 стал рекордным годом для игрового рынка, как в США, так и в Европе, да и в Японии дела тоже не настолько плохи, как может показаться по недавним чартам – просто рано или поздно та бешеная эйфория, которая наблюдалась у японской нации в отношении видеоигр, должна была закончиться, сменившись ровным, стабильным интересом. Японский игровой рынок некогда был таким же большим, как и американский, притом, что население Японии втрое меньше. Чудеса, похоже, закончились, японские игроки прозрели, но паниковать из-за этого было бы глупо. Американский рынок теперь окончательно утвердился в качестве игровой сверхдержавы – именно на нем все ведущие издательства и будут получать большую часть своих прибылей. Лучше всего, похоже, это понимают производители игровых консолей – Sony, Nintendo и Microsoft, приложившие в прошедшем году абсолютно все усилия для того, чтобы занять и укрепить свои позиции именно на этом ключевом континенте. Microsoft ради этого пожертвовала идеей об одновременной премьере Xbox на всех трех основных рынках, а Nintendo провела японский дебют GameCube так, будто компанию вовсе и не интересовало, станет ли ее новая консоль популярной среди японских игроков, или же нет. После одновременного запуска двух консолей, весьма успешного как для Microsoft, так и для Nintendo, продажи игровых приставок в Америке выросли в премьерную неделю до полутора миллионов экземпляров и стали проясняться истинные масштабы готовности геймеров к смене поколений игровых машин. PSone и N64 выбрасываются или отдаются младшим братишкам/сестренкам, а их место перед телевизором занимают PS2, Xbox и GameCube. Весь 2002 год три крупнейшие компании будут решать, могут ли одновременно жить и процветать сразу три полноценных игровых платформы. Никогда прежде рынок не выдерживал сразу трех успешных конкурентов, а реально большую игру всегда вел лишь один из них. Atari полностью контролировала ситуацию на игровом рынке в начале восьмидесятых, несмотря на конкурентов в лице Coleco, Commodore и Mattel. Sega так и не смогла стать настоящим соперником Nintendo ни в конце восьмидесятых, ни даже в начале девяностых, когда только что выпущенный Genesis сразу захватил солидную часть рынка. Sony, быстро расправившись с Sega Saturn, была готова полностью захватить рынок – но этим планам помешала консоль N64, героическими усилиями команды Nintendo of America добившаяся впечатляющего успеха. Но все равно, доля PlayStation на американском рынке домашних игровых приставок ни разу не опустилась ниже 60 процентов. Сегодня уже успешную PlayStation2, проданную в количестве 8 миллионов экземпляров и наверняка добавившую к этой цифре еще 1,5-2 миллиона в ноябре-декабре, теснят два агрессивных и богатых конкурента. С одной стороны – гигантская корпорация Microsoft, которая, к счастью, решила не брать рынок штурмом, а попробовала преуспеть на нем традиционным способом. С другой – лидер рынка портативных консолей компания Nintendo, располагающая практически неограниченными ресурсами, но также пришедшая на рынок не тратить деньги, а их зарабатывать. Будущий год будет первым для Xbox и GameCube и вторым для PS2. И точно так же, как и в году прошедшем, важно будет не то, сколько каждый из конкурентов продаст игр, а то, сколько будет куплено приставок. Потому что игры будут продаваться на протяжении всего жизненного цикла консолей, который, по прогнозам,







составит три-четыре года. Уже к началу 2004 года Sony, по всей видимости, придется представить публике PlayStation3, поскольку активная конкуренция со стороны Nintendo и Microsoft не позволит слишком долго засиживаться на старой платформе. Надежды Sony на невысокое качество первоначальных игровых библиотек новых консолей не оправдались: и Xbox, и GameCube стартовали с отличным набором проектов. При этом Nintendo предпочла обеспечить премьеру малыми силами, оставив три основных удара (Mario, Zelda, Pokemon) на 2002 год, когда компании придется убеждать в правильности покупки консоли не несколько сотен тысяч фанатов, а миллионы более-менее обыкновенных пользователей. У Microsoft в запасе тоже немало козырей, в числе которых отличная поддержка со стороны именитых дизайнеров PC-игр и, конечно же, Sega. Обе системы дебютируют весной в Европе, где им придется встретиться с практически полной гегемонией PlayStation2. Здесь победа Sony, заблаговременно снизившей цены на приставку и на всякий случай отложившей выход на европейском рынке большинства суперхитов (в том числе и Metal Gear Solid 2), уже практически гарантирована. Японский рынок также, по всей видимости, останется в руках у Sony, которой, правда, придется уступить небольшую его долю (20 или 30 процентов) Nintendo GameCube. Последний, после выхода в свет Super Smash Bros. Melee, стал продаваться подобающими продукции от Nintendo темпами. Перспективы Xbox в Стране Восходящего Солнца неутешительны: приставка будет слишком дорогой (почти 40 тысяч иен против 30 за PS2 и 25 за GameCube), игры не слишком привлекательны для японской аудитории, а главное – и с этим совсем ничего нельзя поделать – эта консоль выпускается американской компанией. За последние пятьдесят лет японцы восприняли и полюбили лишь три истинно американские вещи: Кока-колу, Микки Мауса и «Титаник». Весьма сомнительно, что Xbox станет четвертой. Из всех игровых консолей никаких проблем не прогнозируется лишь у Nintendo'вского GameBoy Advance, победно шествующего по планете и стремительно приближающегося к рекордной цифре 24 миллиона проданных приставок в первый же год после премьеры. В будущем году портативная консоль, по слухам, должна сменить экран на более яркую матрицу от Matsushita/Panasonic, возможно даже снабженную встроенной подсветкой на манер ноутбуков. Впрочем, у Nintendo пока и так не возникает никаких проблем со спросом на 32-битную суперприставку.

После целого ряда сокрушительных ударов, нанесенных консольным рынком по индустрии PC-игр, в 2002 году должно начаться восстановление. После заявления известных дизайнеров (включая Криса Робертса, Питера Молине, Криса Тейлора и многих других) о переходе к работе с игровыми приставками, на рынке освободилось сразу несколько весьма комфортных и уютных ниш, которые наверняка будут заняты новыми талантами. А вот будет ли подход «стариков» к созданию игровых проектов воспринят консольными геймерами, это еще вопрос. Рынок PC-игр вполне жизнеспособен и прибылен, и далеко за примерами ходить не нужно. Например, издательство Electronic Arts получает около половины своих доходов именно от продажи игр на PC. С другой стороны, PC-проекты у EA являются куда более затратными, нежели консольные. У многих ориентированных на продажу PC-игр издательств сегодня возникают серьезные финансовые проблемы, однако связаны они, по большей части, с неграмотным менеджментом, а не с плохими продажами. Этот сектор рынка более предсказуем, серьезные сюрпризы он преподносит не слишком часто, а название самой продаваемой игры будущего года я могу сказать вам уже сейчас: лучше всего разойдется по миру третья серия WarCraft, за которой в чартах последуют новый Doom (если, конечно, он не будет выпущен слишком поздно — например, в декабре) и Unreal 2.

Перед нами двенадцать месяцев напряженной борьбы издательств за наши кошельки. 2002 год станет последним «переходным периодом», а результатом будет уже более-менее точное распределение рынка между основными игроками. Ну а чтобы вы могли лучше сориентироваться в безумном разнообразии игр, мы подготовили для вас список наиболее интересных анонсированных проектов года на всех основных платформах. В этом списке вы уже не найдете ни одной игры на PSone, N64 и даже Dreamcast — их время официально закончилось. Новый год оставил на рынке лишь пять полноценных платформ – PC, PlayStation2, GameCube, Xbox и GameBoy Advance. Именно на них выйдут все самые интересные и важные проекты.

За последние пятьдесят лет японцы восприняли и полюбили лишь три истинно американские вещи: Кока-колу, Микки Мауса и «Титаник». Весьма сомнительно, что Xbox станет четвертой.

PC

AGE OF MYTHOLOGY

Платформа: PC, Xbox
Издатель: Microsoft
Разработчик: Ensemble Studios
Дата выхода: II квартал 2002 года

В году грядущем Ensemble Studios под покровительством Большого Билла Г. собирается выпустить в продажу новую

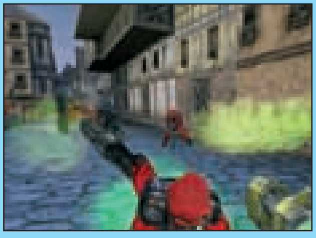


стратегию в реальном времени и, хвала акселераторам, в полном 3D – Age of Mythology. Сюжет базируется на многочисленных мифах Греции, Египта и Скандинавии, а также прочих сказках про трения богов и людей. Помимо людских армий, в битвах мы сможем пользоваться мифическими существами и иногда даже помощью самих богов. Конечно, никто не отменял строительство, апгрейды, сбор ресурсов и торговлю ими же. Поклонники Age of Empires будут в восторге – и если вы в их числе, ждите игру весной 2002 года.

COMMAND AND CONQUER: RENEGADE

Платформа: PC
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Westwood Studios
Дата выхода: I квартал 2002 года

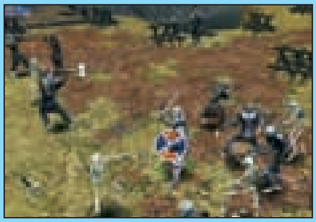
С помощью C&C:Renegade компания Westwood собирается привлечь в свой лагерь любителей «экшна» — стратегов ей уже мало. Игра предложит нам побыть в шкуре одного из юнитов популярной вселенной C&C, а именно — коммандос. Весь антураж заимствован из оригинальной игры. Саботаж, снайперская работа и тихие диверсии в тылу врага — вот что ожидает нас в Renegade. Движок игры полностью трехмерен, на одном уровне можно будет насчитать до 70.000 полигонов, которые обрабатываются только в том случае, когда игрок может их видеть — забота о пользователях со слабыми машинами налицо. Когда-то эта простейшая технология называлась Z-Buffering. Фанаты C&C — не пропустите релиз в начале 2002 года!



DUNGEON SIEGE

Платформа: PC, Xbox
Издатель: Microsoft
Разработчик: Gas Powered Games
Дата выхода: I квартал 2002 года

Diablo в 3D – вот, что примерно будет представлять собой Dungeon Siege. Новый проект Gas Powered Games является hack and slash RPG, и его главный козырь — мощ-

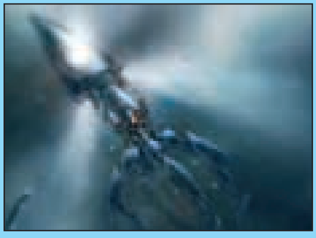


ный трехмерный движок, столь редкий для этого жанра. Dungeon Siege смоделирован вручную, никаких генераторов при этом не использовалось. По словам разработчиков, это позволило создать очень разнообразный и насыщенный игровой мир, полный живописных мест и неожиданных событий. Кроме того, обещана высокая степень интерактивности — будет, где разгуляться нашим деструктивным инстинктам! Всем любителям несерьезных, но веселых ролевиков просьба быть наготове в начале будущего года.

DEUS EX 2

Платформа: PC, PS2, Xbox
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Ion Storm
Дата выхода: IV квартал 2002 года

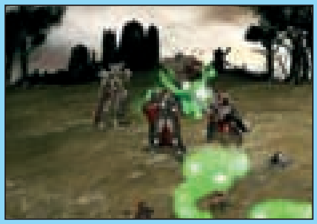
Культовый киберпанковский эпос Deus Ex получит в грядущем году полноценное продолжение. По мнению «отца» проекта, Уоррена Спектора, первый Deus Ex имел два крупных недостатка — слабую графику и слишком большое количество скриптовых сцен. Сиквел будет, прежде всего, гораздо более нелинейным и предоставит игрокам больше свободы. Еще более радикальные изменения ожидаются на графическом уровне — модифицированный движок Unreal Warfare изрядно добавит игре лоску. Игровой мир будет намного более реалистичным не только в визуальном плане — NPC станут еще умнее, а задачи, поставленные перед игроком, — еще сложнее и интереснее. Наберемся терпения — ждать этого футуристического великолепия еще целый год.



DISCIPLES II: DARK PROPHECY

Платформа: PC
Издатель: Strategy First
Разработчик: Strategy First
Дата выхода: I квартал 2002 года

Единственная игра, способная по своему магнетизму сравниться с HOMM, в скором времени обзаведется продолжением. Disciples II делается Strategy First по принципу

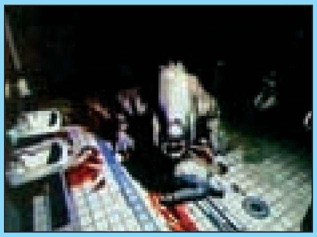


«тех же щей, да погуще влей». В ней будет больше построек, больше юнитов, больше заклинаний — короче, больше всего, кроме рас. Последних по-прежнему будет четыре. Плюс новый «арт», который и в оригинале был очень неплох, а ныне вообще достоин своего уголка в Третьяковке. Ищущие альтернативу вездесущим «Героям» игроки смогут насладиться вышеупомянутой экзотикой буквально сразу после Нового Года — игра уже почти готова.

DOOM 3

Платформа: PC
Издатель: Activision
Разработчик: id Software
Дата выхода: не объявлена

Культ в квадрате, шедевр в кубе, игра-революция не останется без продолжения под номером три. Трепещите! Джонни Кармак, которого не зря прозвали «монстром движков», вновь сделает нам красиво и сильно. Движок будущего Doom 3 — самый движущий движок в мире. Естест-



венно, революционный, и не имеющий аналогов в нашей Солнечной системе. Id намеревается всерьез подойти к проблеме освещения и представить на наш суд сверхдетализованные модели игроков. Ожидается возрождение оригинальной атмосферы первого Doom — нам опять будут делать страшно. Будем надеяться, что вместе с графическим оформлением для шедевра id Software не забудут смастерить стоящий игровой процесс. Времени у них для этого — хоть отбавляй. Мы уж подождем.

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Платформа: PC, Xbox
Издатель: Bethesda Softworks
Разработчик: Bethesda Softworks
Дата выхода: II квартал 2002 года

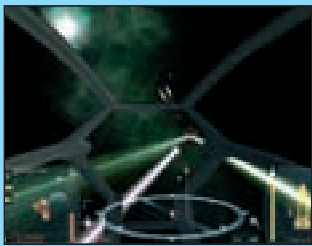
Ролевой суперхит The Elder Scrolls издревле будоражил умы хардкорных игроков. Третья его часть, на-



ходящаяся сейчас в активной разработке, не взбудоражит разве что мертвого. Эпическая трехмерная RPG, где у нас будет возможность создать любого персонажа, о котором только мечталось, прожить длинную и насыщенную жизнь в огромной вселенной, где позволено не следовать жесткой сюжетной линии, а заниматься тем, чем хочется — это ли не голубая мечта поклонников жанра? Все это обещает дать нам Morrowind уже через какие-то три-четыре месяца. Ждать всем в обязательном порядке.

FREELANCER

Платформа: PC, Xbox
Издатель: Microsoft
Разработчик: Digital Anvil
Дата выхода: весна 2002



Многострадальный суперпроект Криса Робертса, похоже, все-таки почти завершен. Несмотря на то что главный дизайнер и еще дюжина сотрудников Digital Anvil уже официально покинули компанию, они все еще работают над FreeLancer по контракту с Microsoft – как ни странно, компания все же хочет, чтобы проект увидел свет. Грандиозный космический симулятор с полной свободой действий, ветвящейся сюжетной линией, оригинальной, если не сказать, револючионной графикой в стиле и духе знаменитого Wing Commander — вот что такое FreeLancer. Несмотря на серьезные проблемы в Digital Anvil, у нас все еще есть шанс увидеть этот проект в действии не только на игровых выставках.

HIDDEN & DANGEROUS 2

Платформа: PC, PS2, Xbox
Издатель: Take 2
Разработчик: Illusion Softworks
Дата выхода: II квартал 2002 года

Смерть немецко-фашистским захватчикам! Еще раз реализовать это действие, пусть и виртуально, мы сможем в сиквеле военного симулятора Hidden & Dangerous от чешской команды Illusion Softworks. Под нашим командованием вновь окажется небольшой отряд, но на сей раз все будет куда более зрелищно — новый гра-

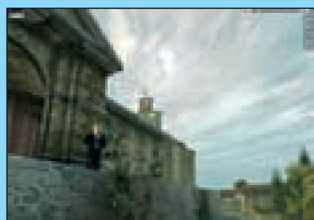


фический движок под названием LS3D порадует отличной проработкой деталей и визуальным реализмом происходящего. Физическая модель также проработана до мелочей — игровой мир будет реагировать на наши действия так, как ему кажется, среагировал бы реальный. 23 уровня, новая амуниция и оружие, улучшенная анимация с использованием motion capture... Проснулась воля к победе? Тогда ждем вместе, мальчики и девочки.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Платформа: PC, PS2, Xbox
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: IO Intreractive
Дата выхода: 2002 год

Совершенно аморальный симулятор наемного убийцы пришелся очень по вкусу игровой общественности — и вот результат: Hitman 2 не за горами. Список новшеств впечатляет: возможность выбора между видом от первого и третьего

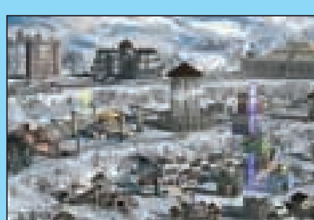


лица, новая система инвентаря, позволяющая перетаскивать с собой предметы из миссии в миссию, увеличенное в несколько раз количество оружия и, конечно, новый уровень графического исполнения. Кроме всего прочего, нам обещают намного более «скрытный» игровой процесс. Жаль, так хорошо было из автомата всех подряд косить... Тем, кто до сих пор еще не утолил жажду убийства, Hitman 2, возможно, окажется самой близкой игрой. Требуйте в магазинах города в течение всего 2002 года!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Платформа: PC
Издатель: 3DO
Разработчик: New World Computing
Дата выхода: I квартал 2002

Если вы знаете, что такое пошаговые стратегии, то вы непременно знаете и то, что такое Heroes of Might and Magic. Все, что от вас требовалось в трех предыдущих сериях, — это создать Героя, который возглавит вашу армию, выйти в свет и завоевать как можно большую территорию. Тем же самым предстоит заниматься и в четвертой части HoMM. Но новая



игра будет кардинально отличаться от своих предшественниц – в основном, благодаря совершенно новому движку, который объединит в себе все са-

мые передовые технологии. Также в HoMM 4 появится огромное количество новых Героев, которые будут обладать совершенно уникальными способностями. Сможете ли вы с их помощью стать владыками волшебного мира? Попробуйте. Может и повезет.

MASTER OF ORION 3

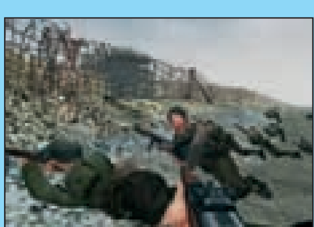
Платформа: PC
Издатель: Hasbro Interactive
Разработчик: QuickSilver
Дата выхода: I квартал 2002

Если попытаться описать Master of Orion 3 несколькими словами, то получится примерно следующая фраза: «Это мир, в котором вы можете все». Звучит заманчиво, согласитесь. Заманивает эта красота в Галактику, состоящую из 256 звезд, вокруг каждой из которых может летать до восьми планет, каждая из которых, в свою очередь, сможет похвастаться массой спутников. В качестве могучего космического тирана вам предстоит подмять под себя максимум этих космических тел, создавая Великую Империю. Для достижения такой благородной цели можно использовать любые средства, на которые у вас только хватит фантазии. Надеемся, что она у вас богатая. Иначе зачем же стараются разработчики?

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Платформа: PC
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: 2015
Дата выхода: 21 января 2002

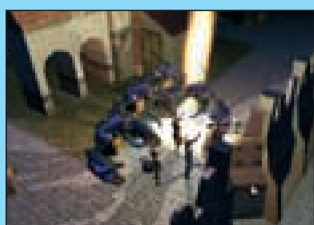
Новая серия сверхпопулярной на приставках игры Medal of Honor выходит на PC. Команда разработчиков под названием 2015 (одной из предыдущих ее работ был выдающийся expansion pack к Sin) адаптировала под свой шедевр движок Quake III Arena и создала на его базе реалистичный, яркий и разнообразный шутер по мотивам финальных битв Второй Мировой. Начинается все, как и положено, с высадки десанта в Нормандии, на уровне, копирующем вступительную сцену фильма «Спасение рядового Райана» и приведшем в состояние безумного восторга всех посетителей выставки E3'2001. Чтобы не конкурировать с Return to Castle Wolfenstein, игра переехала на начало следующего года. В одном из ближайших номеров ждите обзор.



NEVERWINTER NIGHTS

Платформа: PC
Издатель: не анонсирован
Разработчик: BioWare
Дата выхода: I-II квартал 2002

Все когда-нибудь заканчивается. С приходом Neverwinter Nights закончится эпоха классических RPG. На смену им придут игры, которые станут, ни много ни мало, настоящим пристанищем для миллионов

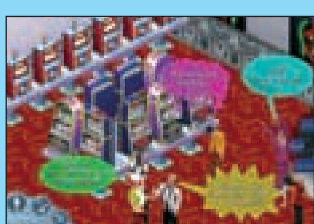


любителей сказочных миров. Фактически, они станут вторым домом. Пионером новой волны наверняка окажется Neverwinter Nights. С ее помощью вы сможете окунуться в водоворот приключений, из которого не так-то легко выплыть. Но это не все. Игра даст возможность создавать собственные миры, в которых вам будет подвластно все. Найти свое королевство и стать в нем королем... Что может быть прекраснее?

SIMS ONLINE

Платформа: PC
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis
Дата выхода: II-III квартал 2002

Sims Online — одна из немногих игр, в которых не нужно будет убивать, насиловать и вообще вести себя непринужденно по современ-



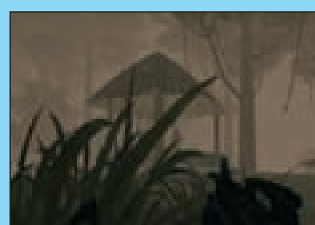
ным меркам. Напротив, с ее помощью разработчики хотят научить нас жить в мире и согласии. Пусть пока хотя бы в виртуальном пространстве. Sims Online должна помочь нам создать в Интернете самое настоящее общество. В нем виртуальные герои, управляемые игроками, будут строить свой мир, обладая практически всеми возможностями, которые есть и у нас самих. Будет ли их мир лучше? Это зависит от вас.

SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

Жанр: 3D action
Платформа: PC
Издатель: Activision
Разработчик: Raven Software
Дата выхода: IV квартал 2001

Думаю, Soldier of Fortune запомнился всем: море крови, куча оторванных рук и ног — такое не забывается. Угадайте, что будет больше всего привлекать в сиквеле?

Над зверской составляющей игры как следует поработали. Улучшена анимация, руки и ноги теперь отрываются только от взрывов и крупнокалиберного оружия, а поверженный противник, как в жизни, падает, вместо того чтобы плавно и драматично опускаться на пол. Будет, конечно, еще много всего интересного: улучшенный движок Quake 3, большие открытые прост-



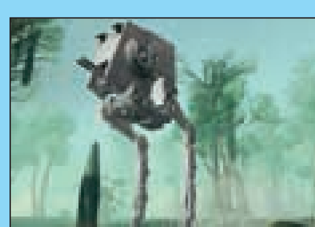
ранства, которые можно создавать благодаря этому движку, море оружия и врагов — как всегда. Но главное в этой игре — слово «gore». Да будет кровь!

STAR WARS GALAXIES

Платформа: PC
Жанр: MMORPG
Издатель: Lucas Arts/Sony Entertainment
Разработчик: Verant Interactive
Дата выхода: 2002

Star Wars Galaxies — почти обычная (хотя и очень хорошая) онлайн-PRG во вселенной Star Wars. Идея неоригинальна, но популярность проекту обеспечена.

Игра ОЧЕНЬ красива, что для сетевого проекта огромный плюс. Но она интересна не только графикой.



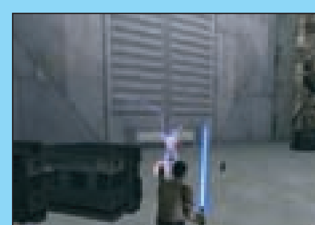
На планетах должен быть совершенно живой мир: флора, фауна, местное население. Возможностей для игрока просто море, т. к. количество умений в этой RPG просто не поддается исчислению. К тому же, вместе с add-on'ом появится возможность космических полетов и сражений. Перспектив у проекта — масса.

STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Жанр: action
Платформа: PC
Издатель: Lucas Arts
Разработчик: Raven Software
Дата выхода: 2-й квартал 2002

Новая линейка игр по мотивам Star Wars производит непривычно хорошее впечатление. Jedi Knight II, создающийся на движке Quake 3, — яркий ее представитель. Стоит если учесть послужной список разработчиков: Heretic, Hexen, Soldier of Fortune...

В новой игре центральное место занимают уникальные умения джедаев: сражения на лазерных мечах и их «магические» способности. Без битв на мечах обойтись никак нельзя, и разработчики уделяют им максимум внимания: новая система управления, великолепная анимация, искры от скрещенных клинков – красота! Мощный графичес-



кий движок явно пошел игре на пользу.

Пока впечатления самые положительные. Возможно даже, что это будет один из лучших action'ов на PC.

UNREAL 2

Платформа: PC
Издатель: Infogrames
Разработчик: Epic/Legend
Дата выхода: лето 2002

Уже этим летом мы сможем на практике увидеть результаты сотрудничества великолепных «технарей» из Epic, создавших чрезвычайно прогрессивный движок Unreal Warfare, и талантливых дизайнеров Legend Entertainment, которые впервые применят новые технологии на создающемся специально для одиночной игры Unreal 2. Ран-



ние демонстрации как движка, так и первых игровых элементов привели нас в полный восторг. Новый Unreal действительно обладает всеми шансами вновь поднять на недосягаемую высоту планку качества в жанре FPS. А наличие продуманного командного режима даже сейчас позволяет сделать предположение, что и во многопользовательском варианте Unreal 2 будет весьма и весьма хорош.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Платформа: PC
Издатель: Vivendi-Universal
Разработчик: Blizzard Entertainment
Дата выхода: вероятнее всего, июнь 2002

Самая ожидаемая игра года (сначала 2000, а потом и 2001) на PC выйдет, по всей видимости, лишь

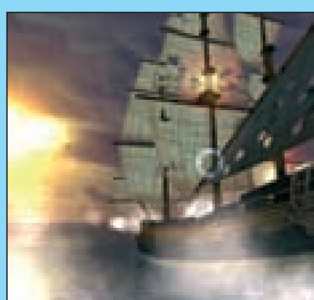


летом 2002-го, в точности следуя славной традиции Blizzard выпускать свои суперхиты наперекор традициям и привычкам игроков – в июне. Третья серия WarCraft с изысканной полигонной графикой, простыми, но очаровательными спецэффектами и потрясающей для стратегии анимацией уже практически завершена, и Blizzard задерживает выход лишь ради того, чтобы как следует сбалансировать четыре игровые расы. Впервые компания уделила серьезное внимание внутриигровым видеороликам – на них был выделен значительный бюджет, а для качественного воспроизведения лицензирована технология DivX. Что же касается артистической стороны дела, то здесь все реализовано на высшем уровне, а рекламные ролики Blizzard, посвященные WarCraft III, приводят в состояние лирического столбняка.

КОРСАРЫ 2

Платформа: PC, PS2
Жанр: pirate adventure
Издатель: 1С
Разработчик: Акелла
Дата выхода: 2-й квартал 2002

«Корсары 2» — одна из самых ожидаемых российских игр. Тому есть



множество причин. Во-первых, завораживает графика. Такой воды не было еще нигде. Корабли по красоте тоже вполне подстать морю. Помимо морских сражений, в игре появятся и приключения на суше. Будут полноценные квесты, связанные с путешествиями по твердой земле.

Кроме всего прочего, нас ждет романтическая история любви двух капитанов (мужчины и женщины...), за каждого из которых мы можем играть. В итоге «Корсары» должны стать еще более нелинейными.

Общее количество (и качество) нововведений просто огромно. А об игре уже сейчас можно сказать, что лучшего продолжения оригинальных «Корсаров», пожалуй, и быть не могло.

GAMECUBE

ETERNAL DARKNESS

Платформа: GC
Издатель: Nintendo
Разработчик: Silicon Knights
Дата выхода: 11 февраля

Команда Silicon Knights, еще три года тому назад перебравшаяся под теплое крылышко Nintendo вместе со своим интерактивным триллером/ужастиком Eternal Darkness, уже почти готова представить игровой общественности свое безумное творение во всей красе. Как известно, игра фактически портирована с Nintendo 64 (а до прихода на систему Nintendo она разрабатывалась на PSone, но это было так давно, что никто уже ничего не помнит), и весь последний год разработчики провели в попытке довести ее графический уровень до высоких стандартов нового поколения игровых консолей. Это им отчасти удалось – в игре отличные текстуры, трехмерный дым и туман, великолепное освещение и масса спецэффектов. На момент последнего показа в сентябре еще не были решены проблемы с примитивной анимацией и неудачной работой

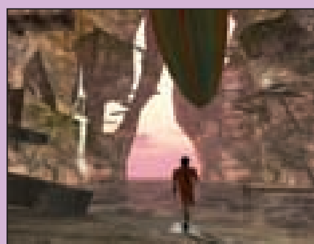


камеры. Мы полагаем, что именно с этими проблемами и была связана очередная задержка. Eternal Darkness – игра поистине эпическая. В ней вам предстоит бороться со вселенским злом на протяжении двенадцати различных эпох, от глубокой древности до далекого будущего, причем приключения будут происходить с дюжиной различных персонажей, по одному на каждую из эпох. Соответственно, в зависимости от исторических реалий сменятся двенадцать различных комплектов оружия, а сюжетная линия попутно отразит всю человеческую историю. У игры есть все шансы стать новым Resident Evil — как, впрочем, и позорно провалиться.

GALLEON

Платформа: GC, Xbox
Издатель: Interplay
Разработчик: Confounding Factor
Дата выхода: февраль 2002

Многообещающая команда разработчиков, великолепный, как он сам про себя говорит, главный дизайнер и хороший бюджет вместе с беспроигрышной концепцией должны в результате принести нам очередной суперхит. Причем, совершенно неваж-

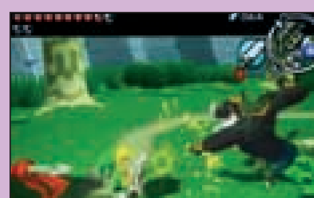


но, на какую платформу. В процессе создания Galleon автор игры Тоби Гард, ранее работавший в Core над первыми двумя частями Tomb Raider, сменил не одну платформу. Поначалу игра создавалась для PC, потом ее автор увлекся платформой Dreamcast, которая, увы, умерла до того, как игра была завершена хотя бы наполовину. Следующей целью стал Xbox, которому разработчики пропели немало дифирамбов. В результате же Confounding Factor, не отменяя версии на Xbox, заявила, что основной станет все же версия игры на GameCube, потому что команде понравился предоставленный Nintendo инструментарий для разработки и вообще консоль очень хорошая. Говорят, что Galleon уже практически готов, хотя ни на одной из выставок играбельной версии представлено еще не было. Игра, по идее, должна получиться весьма забавной. Вопрос только в том, нужен ли кому-нибудь еще один клон Tomb Raider, пусть и самый распрекрасный?

LEGEND OF ZELDA

Платформа: GC
Издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo EAD
Дата выхода: осень-зима 2002

На презентации GameCube в августе 2000 года технологическая демо-версия Legend of Zelda была, наверное, самой впечатляющим из всех представленных тогда фрагментов будущих игр на платформе. Однако демо-версии Luigi Mansion, WaveRace и даже забавная демка Mario 128 (технологии которой были использованы в Pikmin) все-таки были воплощены в реальных продуктах, в то время как Zelda так и осталась лишь технологической демонстрацией возможностей консоли. Shigeru Miyamoto оказался недоволен новым имиджем повзрослевшего Линка и предпочел его радикально изменить. В новой муль-

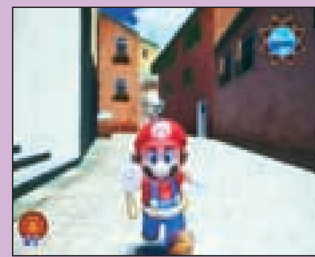


тяшной Zelda, показанной годом позже, нет практически ничего от мрачного готического облика демо-версии 2000 года. Линк снова стал ребенком, веселым, хитрым и сообразительным. Потрясающая графика с самым реалистичным cel-shading'ом из всего, что нам приходилось видеть, дополняет картину – новая Legend of Zelda приблизилась к понятию интерактивного мультфильма настолько, насколько это вообще возможно.

MARIO SUNSHINE

Платформа: GC
Издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo EAD
Дата выхода: лето 2002

Если вы ждете от Mario Sunshine просто продолжения феноменально удачного и захватывающего Mario 64, то вы совсем не знаете Shigeru Miyamoto. Как бы фанаты не просили простой сиквел, он все равно не станет их слушать. Mario Sunshine, несмотря на кажущееся сходство с предыдущей игрой сериала, радикально от нее отличает-

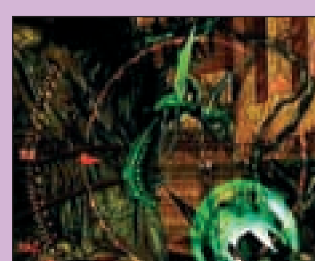


ся. Единственным источником информации об игре является минутный видеоролик, продемонстрированный во время выставки Spaceworld в августе 2001 года, в котором Марио исследует небольшой городок, построенный в средиземноморском стиле в уютной гавани. По ходу дела Марио собирает «солнечные монеты» и просто носится по уровню, показывая свои новые трюки. За плечами у героя находится странное устройство, несколько напоминающее знаменитый пылесос из Luigi Mansion, — оно, по всей видимости, предназначено для того, чтобы проводить какие-то операции с водой. Водой же заполняется и большой индикатор в углу экрана. Учитывая тот уровень секретности, который сопровождает все основные проекты Nintendo, нам вряд ли удастся многое узнать о Mario Sunshine почти до самого релиза игры. Первая играбельная версия будет представлена на E3'2002, а сама игра появится в продаже уже летом.

METROID PRIME

Платформа: GC
Издатель: Nintendo
Разработчик: Retro Studios
Дата выхода: осень 2002

Поклонники одного из лучших sci-fi сериалов игровой истории давно отчаялись увидеть очередной Metroid. Создатель первых частей Gunpey Yokoi еще в начале девяностых покинул Nintendo (а вскоре трагически погиб в автокатастрофе), а его бывший ученик Shigeru Miyamoto никак не решался взяться за создание сиквела, поскольку сам он подобных игр никогда не делал. Однако, несмотря на столь значительное

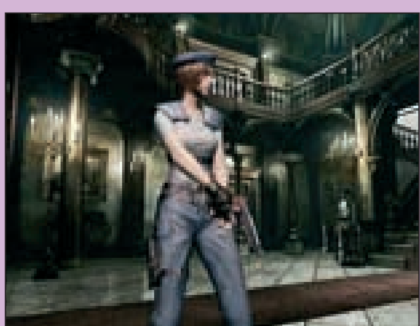


ожидание, популярность Metroid совершенно не пострадала, и Nintendo сдалась – сериал будет продолжен на GameBoy Advance и GameCube. И если первый получит полноценный, разработанный Nintendo EAD 2D-сиквел под названием Metroid IV, то на второй в свет выйдет совершенно другой продукт, который использует в своей основе предысторию сериала. Metroid Prime создается американской компанией Retro Studios под полным контролем со стороны лично Miyamoto. За последние два года не удовлетворенный качеством работы мастер уже успел трижды заставить дизайнеров заново переделывать весь проект. Именно из-за этих «производственных» проблем игра так ни разу не была показана на публике — те жалкие десять секунд видеоматериала, что были доступны на E3'2001, ни о чем реально сказать не могли. Уже совсем скоро разработчикам придется выйти из тени и продемонстрировать общественности суперигру. Не стоит нас разочаровывать.

RESIDENT EVIL

Платформа: GC
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Дата выхода: 22 марта 2002

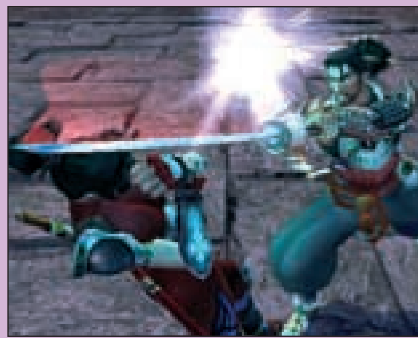
Первой из серии эксклюзивных игр сериала Resident Evil на GameCube станет, как и положено, самая первая Resident Evil. Вместо того чтобы сразу приступить к созданию четвертой серии игры, авторы решили сначала опробовать новые технологии на полной переделке первой



части сериала. В первый Resident, на самом деле, играли немногие – уж слишком рано в жизненном цикле PlayStation он появился – и для большинства игроков реальное знакомство с миром RE началось лишь со второй серии. Теперь у всех появится возможность наверстать упущенное. Игра переделана полностью. Примитивная графика пятилетней давности заменена завораживающе реалистичными задними планами, у всех объектов появились зловещие тени, а модели персонажей теперь состоят из пяти-семи тысяч полигонов. Помимо уже знакомых локаций, полностью перерисованных художниками Capcom, в игре будет масса новых комнат и помещений – в том числе и темный, зловещий лес.

SOUL CALIBUR 2

Платформа: GC
Издатель: Namco
Разработчик: Namco Versus
Дата выхода: лето 2002

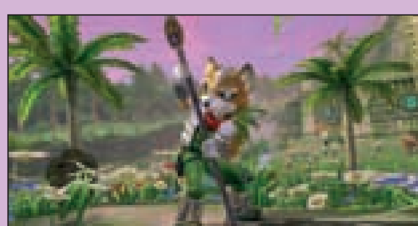


Первая серия Soul Calibur до сих пор является одной из самых популярных игр в нашей редакции – поединки между редакторами, дизайнерами и авторами проходят практически ежедневно. В то время как главный сериал Namco – Tekken – нацелен исключительно на PlayStation2, Soul Calibur 2 уготована другая участь. Игра выйдет на Nintendo GameCube, а чуть позднее (или даже одновременно) – на Xbox и PS2. Технически игра не слишком далеко ушла от своей предшественницы, и каких-либо грандиозных изменений в игровом процессе не ожидается. Несколько изменился сам дизайн – вместо относительно реалистичных человеческих фигур мы получили более адаптированных к стилю аниме персонажей. Возвращаются практически все старые бойцы, доподлинно известно о минимум четырех новых. Но, собственно говоря, дело вовсе не в этом. Просто нам нужен Soul Calibur для next-gen приставок. Вот и все.

STARFOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET

Платформа: GC
Издатель: Nintendo
Разработчик: Rare
Дата выхода: 25 марта 2002

Масштабный проект «в стиле Zelda» под названием Dinosaur Planet должен был появиться на свет еще весной 2000 года, однако, как и Eternal Darkness, он сначала попрыгал по спискам релизов, а потом и вовсе исчез с радаров игровой индустрии. По слухам, Nintendo посчитала более целесообразным, изменив игру почти до неузнаваемости, выпустить ее на своей новой кон-



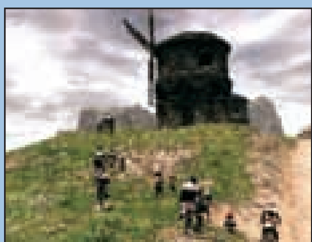
соли. Отдав Rare свою знаменитую марку StarFox вместе со всеми ее персонажами во главе с Fox McCloud, Nintendo посоветовала студии объединить ее с миром Dinosaur Planet. Результатом стала игра, которую толком еще никто не видел, несмотря на то, что она была представлена практически на всех игровых выставках прошедшего года. В StarFox Adventures есть приключения в стиле Zelda, космические полеты на манер классических игр сериала, платформенные элементы, гонки и еще много чего до сих пор публике не показанного. Все вместе эти элементы должны составить совершенно уникальный продукт, который, помимо всего прочего, еще и снабжен великолепной графикой.

PLAYSTATION 2

FINAL FANTASY XI

Платформа: PS2, PC
Издатель: Square
Разработчик: Square
Дата выхода: весна 2002

Компанию Square потянуло на эксперименты. Первой жертвой стал сериал Final Fantasy, одиннадцатая часть которого будет совершенно не похожа на все остальные. Дело в том, что игра эта предназначена исключительно

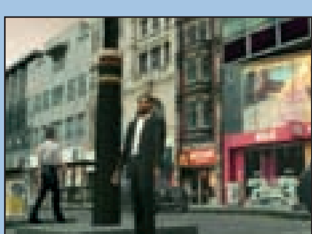


для многопользовательского режима и представляет собой нечто весьма похожее на Everquest, Phantasy Star Online и Ultima одновременно. Мечты о тысячах игроков, заходящих на сервера PlayOnline со своих PS2 и PC и вместе проходящих квесты, сражающихся с монстрами и ежемесячно оплачивающих свои приключения вдобавок к сумме, потраченной на саму коробку с игрой, не дают программистам и дизайнерам Square спать спокойно. Final Fantasy XI обещает нам настоящую революцию – вот только пока игроки, журналисты и даже сами разработчики не очень хорошо ее себе представляют.

THE GETAWAY

Платформа: PS2
Издатель: Sony
Разработчик: Studio Soho
Дата выхода: август 2002

Вот уже третий год лондонская студия Soho пытается расширить границы гоночного жанра, создавая The Gataway – уникальный сверхреалистичный криминальный симулятор. По концепции Getaway весьма напоминает небезызвестный Grand Theft Auto, вот только в GTA города выду-

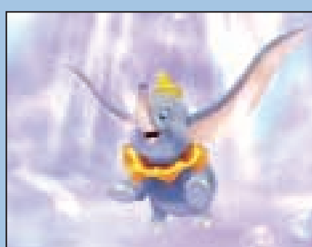


манные, а в творении Studio Soho – абсолютно реальные. Мрачный и запутанный сюжет, огромное количество самых разнообразных миссий, большая часть которых, впрочем, связана с вождением автомобиля по узким лондонским улочкам, а не с конкретной криминальной деятельностью. Sony терпеливо дожидается, пока разработчики завершат игру, и даже согласилась не показывать ее раньше времени на публике – в отличие от Dropship и Wipeout Fusion, которые еще до того, как кому-либо понравиться, успели всех страшно разочаровать сырыми версиями, демонстрируемыми на каждой выставке. Разработчикам Getaway дан карт-бланш. Интересно, смогут ли они оправдать оказанное доверие?

KINGDOM HEARTS

Платформа: PS2
Издатель: Square
Разработчик: Square
Дата выхода: февраль 2002

Вот уже пятьдесят лет, как Япония «подсела» на продукцию компании Disney. Первые мультики о Микки-Маусе вызвали грандиозный фурор, сделав Диснея чуть ли не святым для



японцев и одновременно породив всю индустрию японского аниме. Именно благодаря Микки Маусу у всех японских героев большие глаза и головы, непропорциональные размеры тела. Чтобы понять, зачем Square так яростно взялась за создание RPG совместно с Disney, нужно знать масштабы диснеевского культа в Японии. Он, конечно, несколько смягчился с годами, но большинство японцев от мала до велика все равно обожают диснеевские мультики. Еще один японский культ принадлежит самой Square – сериал Final Fantasy всегда продается отменно, вне зависимости от времени года, ситуации в экономике и платформы, на которой он выходит. Kingdom Hearts – соединение двух феноменов в один коммерческий донельзя продукт. Герои всех Final Fantasy и троица новых, созданных Tetsuya Nomura персонажей исследуют таинственный мир диснеевских мультиков, спасая его от грозящей гибели. Бок о бок с вами верные друзья-легенды: Дональд Дак, Гуфи, Дамбо, Белый Кролик из «Алисы в Стране Чудес» и десятки других персонажей. Все это на движке FFX и с отличными роликами. Настоящий суперхит. Вот только совсем детский и от чрезмерной сладости и правильности даже немного приторный.

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Платформа: PS2
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Dreamworks Interactve
Дата выхода: весна 2002

Если Allied Assault станет первой игрой сериала Medal of Honor на PC, то Frontline продолжит знаменитую серию на главной платформе EA – PlayStation2. На консоли игра примет свою стандартную форму веселого и увлекательного шутера, без излишней реалистичности, сложности и

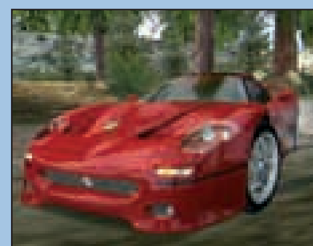


прочих никому не нужных вещей. Зато с великолепным графическим движком, позволяющим демонстрировать на экране самые красивые и элегантные пейзажи европейских городов, не жертвуя скоростью и детализацией. Действительно, миры Frontline по меньшей мере великолепны. А ведь на фоне всего этого нужно будет отстреливать немцев, кататься на танке, управлять зенитными комплексами, а может быть, даже летать на настоящем боевом самолете! Солдаты Вермахта также созданы с фантазией и умением. Все они различаются внешним видом, ростом, телосложением, даже некоторыми привычками. Убивать таких умников будет даже немного жалко.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Платформа: PS2, GC, Xbox
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Canada
Дата выхода: III квартал 2002

Легендарный гоночный сериал возвращается! Компания Electronic Arts недавно сообщила игровой прессе о том, что в 2002 году на PlayStation2 (далее – вез-

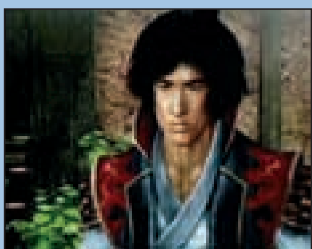


де) выйдет в свет очередная серия, которая будет прямым сиквелом самой удачной игры этой гоночной мыльной оперы – NFS3. В новой игре нам вновь предстоит с безумной скоростью гонять по красивым трассам и спасаться от умной, дерзкой и злой полиции, не забывая при этом приходить к финишу первым. Ничего особенно уникального в графических технологиях нового NFS увидеть пока не удалось. Не Gran Turismo 3, конечно, но близко к симпатичному Burnout. Отличные блики на машинах, следы резины на асфальте, обещаны хорошо проработанные столкновения и аварии, почти такие же, как в первом легендарном NFS.

ONIMUSHA 2

Платформа: PS2
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Дата выхода: март 2002

Даже после революционного (по меркам Capcom, разумеется) трехмерного проекта Devil May Cry, почитаемое многими игроками издательство никак не хочет избавляться от, скажем мягко, уже весьма пожилых

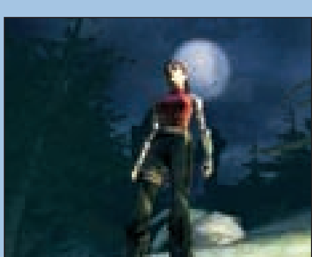


технологий, на которых делался еще самый первый Resident Evil. И, несмотря на то что Onimusha 2 создавалась уже вовсе не для PSone, все равно разработчики пошли по протоленной дорожке под названием «трехмерные герои, отрендеренный фон». Пусть даже и самый красивый из всех, что нам доводилось видеть в Capcom`овских играх. Проблема Onimusha вовсе не в двухмерности как таковой, а в том, что игра эта подразумевает куда больше драк, потасовок и прочих столкновений с противником, чем тот же Resident Evil. А с такой жуткой камерой и меняющимися каждые две секунды задниками получать удовольствие от рубки зомби достаточно проблематично. В остальном же игра чрезвычайно хороша. А вторая часть наверняка будет еще лучше или хотя бы дольше.

PRIMAL

Платформа: PS2
Издатель: Sony
Разработчик: Sony Cambridge Studios
Дата выхода: IV квартал 2002

Таинственный проект Primal был впервые анонсирован на пресс-конференции Sony, организованной для европейской прессы на E3'2001. Поскольку проект является европейской разработкой, американцам его не показали. Над игрой работает кембриджская студия Sony, ответственная за создание таких хитов, как Medievil (обе серии) и C-12. В новой игре уже нет и намека на шуточную атмосферу или веселое истребление вражеских отрядов. Primal – проект готический, мрачный и даже страшный. По антуражу он немного походит на Drakan, но куда темнее и с большей частью действия внутри замков, пещер и подземелий. Прежние игры разработчиков славились своими отменными графическими решениями (по меркам PSone, естественно). Не разочаруют они нас и теперь – детализация на высшем уровне, эффектов мало, но ровно столько, чтобы у игрока начало быстро-быстро биться сердце, а по коже поползли мурашки.



TEKKEN 4

Платформа: PS2
Издатель: Namco
Разработчик: Namco Versus
Дата выхода: весна 2002

Четвертая часть сериала Tekken идейно весьма напоминает третью серию Virtua Fighter. Tekken наконец-то пришел к полностью трехмерным интерактивным аренам, с лестницами, стенами, неправильными формами и уникальными элементами, типа каменных пегасов, об которых можно так весело молотить соперника. Маленькая, но досадная неприятность – Sega додумалась до всего этого еще в 1996 году, когда выпустила VF3. Ну, так и Namco без сожаления рассталась с титулом новатора еще во времена Pac-Man. Tekken 4 либо возродит сериал, интерес к которому в последнее время порядком поугас, особенно после халтурного Tekken Tag Tournament, либо окончательно вгонит творение Namco в могилу. В общем-то, в обоих случаях выиграет только потребитель. ;-)

VIRTUA FIGHTER 4

Платформа: PS2
Издатель: Sega
Разработчик: Sega-AM2
Дата выхода: 31 января 2002

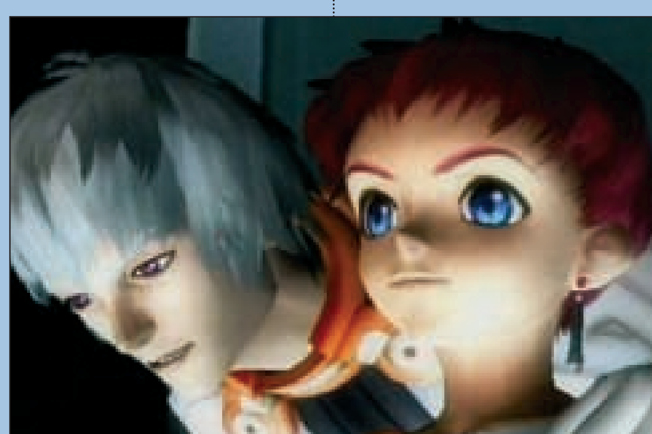
Легендарный сериал, положивший начало жанру трехмерного файтинга, после пятилетнего перерыва продолжается на платформе PlayStation2! Все любимые персонажи (кроме безумного и нарушающего баланс Taka-Arashi), несколько постаревшие, но не потерявшие спортивной формы, возвращаются, приведя с собой двух традиционных новых героев – шаолиньского монаха Lei Fei и бразильскую красотку по имени Vanessa, разом захватившую пост главного секс-символа Virtua Fighter. Темнокожая (или очень загорелая), подкачанная, с белоснежными волосами, Vanessa наверняка надолго станет мечтой многочисленных японских (и не только японских) подростков. Боевая система в очередной раз кардинально изменилась. По сравнению со сложнейшим VF3, доступным лишь игрокам, не поленившимся потратить пару недель на освоение основных приемов какого-нибудь персонажа, VF4 стал куда проще. Исчезли и интерактивные арены – теперь все бои проходят на квадратных рингах – правда, на фоне сказочных полигонных красот, иногда простирающихся на километры вокруг. Как в свое время и обещал Yu Suzuki, игра портирована на PS2 практически без потерь в качестве графики, и счастливые владельцы игровой системы Sony смогут заполучить ее в свою коллекцию уже в конце января.



XENOSAGA

Платформа: PS2
Издатель: Namco
Разработчик: MonolithSoft
Дата выхода: февраль 2002

Таким серьезным людям, как создатели Xenogears, совершенно нечего было делать в компании Square. Они ушли, основали компанию MonolithSoft и договорились о союзе с издательством Namco, которое пообещало финансировать разработку грандиозного ролевого проекта, являющегося не только духовным наследником Xenogears, но и его прямым продолжением. Учитывая тот факт, что, несмотря на свою явственную «немассовость», Xenogears умудрилась разойтись в Японии миллионным тиражом, со стороны Namco решение было вполне логичным. Увы, Xenosaga – не Final Fantasy, и на разработку первой серии игры ушло почти три года. Космическая эпопея о людях и роботах, любви и предательстве, религии, государстве, власти и обществе уже практически завершена. В феврале японцы получат возможность поиграть в самую серьезную RPG из всех, что когда-либо были созданы. Мы же сможем оценить ее, скорее всего, лишь к осени. Хорошо еще, что игру издает компания Namco – она, по крайней мере, обязательно переводит свои продукты на английский и издает их на Западе.

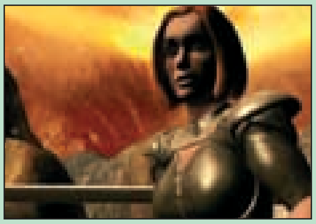


XBOX

BRUTE FORCE

Платформа: Xbox
Издатель: Microsoft
Разработчик: Digital Anvil
Дата выхода: лето 2002

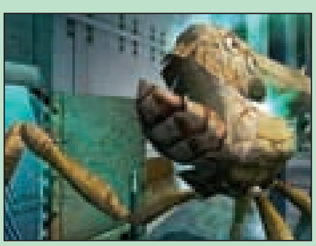
Это первый проект купленной Microsoft и порядком обновленной студии Digital Anvil, которая отныне будет создавать не то, что ей самой хочется, а то, что нужно потребителю. А ему, как полагает Microsoft, совершенно необходим командный тактический шутер на Xbox, желательно с названием Brute Force. Игра собрала в себе все отличительные черты жанра – в ней можно найти моменты из Tribes 2, Counterstrike, Unreal Tournament, Rainbow Six. Все вместе они образуют достаточно интересное сочетание, делающее вторичный на первый взгляд проект весьма интересным и даже уникальным. А если добавить к этому набору отличное графическое оформление и обещанную кучу игровых режимов, то проект становится совсем интересным.



GUNVALKYRIE

Платформа: Xbox
Издатель: Sega
Разработчик: Smilebit
Дата выхода: весна 2002

Одна из наиболее динамично развивающихся студий компании Sega – это, безусловно, Smilebit, некогда известная лишь нескольким тысячам фанатов симуляторов менеджера футбольных и бейсбольных команд. Однако с появлением на свет проекта Jet Set Radio выяснилось, что люди в Smilebit не просто талантливы, но и обладают типом мышления, свойственным лишь нескольким людям во всей индустрии. Создав передовую графическую технологию cel-shading и построив на ее базе великолепную игру, Smilebit изменила свой статус до одной из ведущих команд разработчиков в Sega. GunValkyrie – это третий оригинальный проект студии, если не считать многочисленных футбольных симуляторов. Игра фантастическая, с четкими элементами sci-fi, но действие ее происходит в прошлом, в конце XIX века, когда человечество совершенно неожиданно открыло тайну космических полетов. Это полностью изменило мир и сделало его весьма отличным от того, что мы можем наблюдать на нашей планете сейчас. По сути же GunValkyrie – весьма оригинальная стрелялка от третьего лица, с замысловатым управлением, отличными комиксовыми персонажами и безумным дизайном, отчасти напоминающим Panzer Dragoon, отчасти – Starship Troopers. В общем, игра что надо.



JET SET RADIO FUTURE

Платформа: Xbox
Издатель: Sega
Разработчик: Smilebit
Дата выхода: 22 февраля 2002

Продолжая разговор о творчестве Smilebit, нельзя не упомянуть еще одну важную деталь. Эта студия, наряду с Wow Entertainment (бывшая Sega AM1), является, что называется, «лицом Sega» на Xbox. Именно эти два подразделения были выделены новоиспеченным мультиплатформенным издательством для обеспечения поддержки новой консоли Microsoft. Все их основные проекты появятся (по крайней мере, на первых порах) исключительно на Xbox. И центральным таким проектом станет сиквел знаменитого Jet Set Radio, снабженный еще более сногсшибательной графикой, еще более динамичным и безумным игровым процессом и еще более безбашенным саундтреком — и все это с легким, но весьма заметным футуристическим налетом. В



сути ничего не изменилось. Просто прошло еще несколько лет, города, по которым мы гоняли в первой части игры, немного изменились, полиция стала еще более наглой, мафиози совсем отбились от рук, и Вселенная погрузилась в пучину хаоса. Где еще можно найти более симпатичную обстановку, чтобы покататься на роликах и порисовать на стенах? 22 февраля, в день японской премьеры Xbox, Jet Set Radio Future поступит в продажу. Наступит новая эпоха в истории Smilebit.

PANZER DRAGOON

Платформа: Xbox
Издатель: Sega
Разработчик: Smilebit
Дата выхода: осень 2002

Один из самых изысканных и оригинальных сериалов в богатой истории компании Sega наконец-то получит свое продолжение. Фанаты, трепещите! Правда, есть несколько «но». Во-первых, от команды, которая создала Panzer Dragoon 1 и 2, а потом и грандиозную RPG Panzer Dragoon Saga, не осталось сегодня уже практически ничего. Team Andromeda была распущена еще в 1998 году, и ее сотрудники сегодня осели чуть ли не в десятке различных компаний, в том числе в Sonic Team, Overworks, Nintendo, Sony. Так что, в любом случае, игра вряд ли будет похожа по духу на шедевры Saturn пятилетней давности. Новый PD, как и первые две части сериала, будет представлять собой классический шутер «на рельсах» безо всяких ролевых элементов и с минимумом сюжетной линии. Игру пока еще не показывали ни одной живой душе (по крайней мере, никому из журналистов точно), и сказать однозначно, что же нас ожидает, не решился бы, наверное, никто. Нужно подождать. Видимо, на E3'2002 Sega прояснит свои планы относительно будущего этого уникального сериала.

PROJECT EGO

Платформа: Xbox
Издатель: Microsoft
Разработчик: Lionhead/
Big Blue Box
Дата выхода: конец 2002

Project EGO — первая игра, работа над которой ведется в рамках программы Lionhead Satellites, нового любимого детища Питера Молине. Некогда маленькая и сугубо частная компания Lionhead разрослась почти в полноценное издательство, которое осуществляет продвижение проектов молодых талантливых команд разработчиков, одной из которых и является Big Blue Box. Благодаря стараниям Молине, новой игрой заинтересовалась компания Microsoft, которая и анонсировала уникальный новый проект в начале года. Project EGO, как в свое время и Black & White, – это игра,



балансирующая на грани возможного, столь грандиозная и амбициозная, что сам факт ее разработки поражает до глубины души. RPG в истинном значении этого термина, Project EGO позволяет вам проследить всю жизнь своего персонажа от юности до глубокой старости и принять участие во всех важных решениях, пользуясь практически полной свободой игрового мира. И все это – с детализацией, достойной CG-ролика.

SEGA GT 2002

Платформа: Xbox
Издатель: Sega
Разработчик: Wow Entertainment
Дата выхода: 22 февраля 2002

Sega GT – совершенно уникальный проект, чуть ли не впервые в истории компании Sega напрямую заимствующий концепцию и все основные идеи у продукции конкурентов. «Убийца» Gran Turismo на деле оказалась игрой дистиллированной и скучноватой. Во второй серии, создаваемой уже в качестве альтернативы того же самого GT, но на Xbox, разработчики стремятся достигнуть эффекта фотореалистичной графики. Судя по всему, этой цели им удалось добиться



без особого труда – по качеству текстур и детализации автомобилей Sega GT 2002 оставляет «коллег» из Gran Turismo далеко позади. Вместе с тем, во всем остальном игра полностью переняла особенности своей предшественницы. Машинки едут по трассе медленно, несмотря на безумную скорость на спидометре, а весь процесс буквально пропитан безнадежной скукой. Если бы не великолепная графика и наполеоновские амбиции Microsoft, намеревающейся побить с этим проектом Sony, мы бы, наверное, не включили игру в этот обзор.

UNREAL CHAMPIONSHIP

Платформа: Xbox, PC
Издатель: Infogrames
Разработчик: Epic Games/ Digital Extremes
Дата выхода: лето 2002

Строго многопользовательский суперпроект на базе движка Unreal Warfare позиционируется разработчиками как первый истинно консольный Unreal, созданный специально для Xbox и лишь потом портируемый на PC. Действительно, во внешнем виде сиквела Unreal Tournament много странных деталей. Какие-то необычные ландшафты, лесные массивы, бункеры и форты – дизайн, совершенно нетипичный для мира Unreal. Секрет прост: изменилась команда дизайнеров. Это, наверное, совсем неплохо, поскольку новые уровни выглядят весьма привлекательно. Иг-



рокам, уже намучившимся с системой управления в Halo, Unreal Championship покажется вовсе не таким уж замороченным, поскольку система в нем используется точно та же – один аналоговый джойстик для движения, второй – для всестороннего осмотра поля боя. Поначалу неудобно, но все же вполне эффективно. Недовольным придется закупить клавиатуры и мышки или ждать выхода PC-версии.

WRECKLESS

Платформа: Xbox
Издатель: Activision
Разработчик: Bunkhasha
Дата выхода: весна 2002

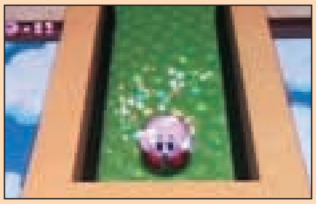
Один из центральных японских third-party проектов на Xbox, настоящая гордость Microsoft, проект Double STEAL выйдет в Америке под названием Wreckless в рамках игровой библиотеки компании Activision. Модная жанровая принадлежность — безумная криминальная гонка на машинах, относящихся к классу bigfoot, грузовичках, фурах и прочих мало приспособленных для гонок по гигантским городам авто. Дикая атмосфера, восточный колорит и отличный дизайн городов выделяют этот проект на фоне многочисленных аналогов Grand Theft Auto. А потрясающее графическое оформление позволяет нам пророчить игре солидный успех не только у себя на родине, но и в жадной до полигонов и световых эффектов Америке.

GBA

KIRBY ADVANCE

Платформа: GBA
Издатель: Nintendo
Разработчик: Hal Laboratories
Дата выхода: весна 2002

Инновационная игра Hoshi no Kirby для GameBoy Color с датчиком движения, выпущенная Nintendo пару лет назад, скоро получит свое продолжение на GBA в уникальном проекте, который одним из первых продемонстрирует Nintendo'вскую



идею о соединении GameCube и GameBoy Advance. Специальный картридж на GBA, отслеживающий угол наклона портативной приставки, будет отсылать информацию на GameCube, на котором будет идти основная версия игры. В зависимости от угла наклона GBA, вы сможете управлять движениями колобка Kirby. В некоторых местах Kirby будет проваливаться из GameCube-версии на GBA, и тогда управлять им придется уже на маленьком экране – до тех пор, пока тот опять не вернется на большой. Весь этот бред придумала компания Hal Laboratories и ее глава Satoru Iwata, который по совместительству занимает высокий продюсерский пост в самой Nintendo. Игра настолько оригинальна и свежа, что ее почти наверняка ждет огромный успех.

MAGICAL VACATION

Платформа: GBA
Издатель: Nintendo
Разработчик: Browny Brown
Дата выхода: весна 2002

Когда-то сотрудники Browny Brown работали в компании Square над сериалом Legend of Mana. Вообще Square считается в Японии необычной компанией – слишком уж большая в ней «текучесть» кадров. А набравшиеся опыта в стенах Square разработчики, уходя, создают свои компании или присоединяются к игровым гигантам. Так и создатели Legend of Mana, покинув Square, предложили свои услу-



ги компании Nintendo, которая с радостью приняла их под свою крышу. Первым проектом студии стала великолепная RPG Magical Vacation, которая 7 декабря вышла в Японии, а в феврале-марте появится и в Америке. Авторитетный японский журнал Famitsu выставил игре оценки, сопоставимые с очередной игрой Final Fantasy – Magical Vacation получила 37 баллов из 40 возможных. Красивая, оригинальная и очень милая игра наверняка придется по душе практически всем. А ролевая библиотека на GBA пополнится еще одним шедевром.

METROID IV

Платформа: GBA
Издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo EAD
Дата выхода: 2002

Настоящий сиквел Metroid выйдет только на GBA. Над проектом трудится внутренняя студия Nintendo EAD под руководством самого Miyamoto. Несмотря на то что Metroid IV будет стандартным двухмерным продолжателем традиций сериала, Nintendo все равно держит практически все подробности проекта в строжайшей тайне. Из нескольких секунд видеоматериала, отснятого на выставке



Spaceworld, можно заключить, что со времен Super Metroid на SNES игра не претерпела серьезных изменений ни стилистически, ни графически. Разве что улучшилась анимация спрайтов и появились более сложные, чем на SuperNES, эффекты. Но зато теперь игра будет портативной, и носиться по уровням в поисках зловещего Motherbrain можно будет хоть дома, хоть в дороге, хоть в школе, хоть в гостях.

SHINING SOUL

Платформа: GBA
Издатель: Sega
Разработчик: Sega
Дата выхода: март 2002

Сериал Shining Force числится среди лучших ролевых проектов всех времен. Принадлежность к нераспространенной системе Saturn заставила команду разработчиков

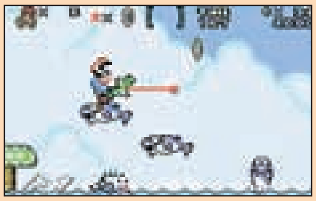


перейти на службу в Nintendo и заняться созданием веселых симуляторов Mario Tennis, Mario Golf и великолепной RPG Golden Sun. Так что продолжение сериала Shining Force на GBA будут делать уже совершенно другие люди. Действие Shining Soul происходит в том же мире, но игра на самом деле совершенно не похожа на своих предшественниц. Вместе с определенным стилем, связанным с использованием портативной системы, появились псевдопошаговые бои и полностью исчезла тактическая составляющая. Сложно сказать, что получится из этой затеи, но в любом случае, мы получим еще одну интересную RPG на GBA.

SUPER MARIO ADVANCE 2

Платформа: GBA
Издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo EAD
Дата выхода: февраль 2002

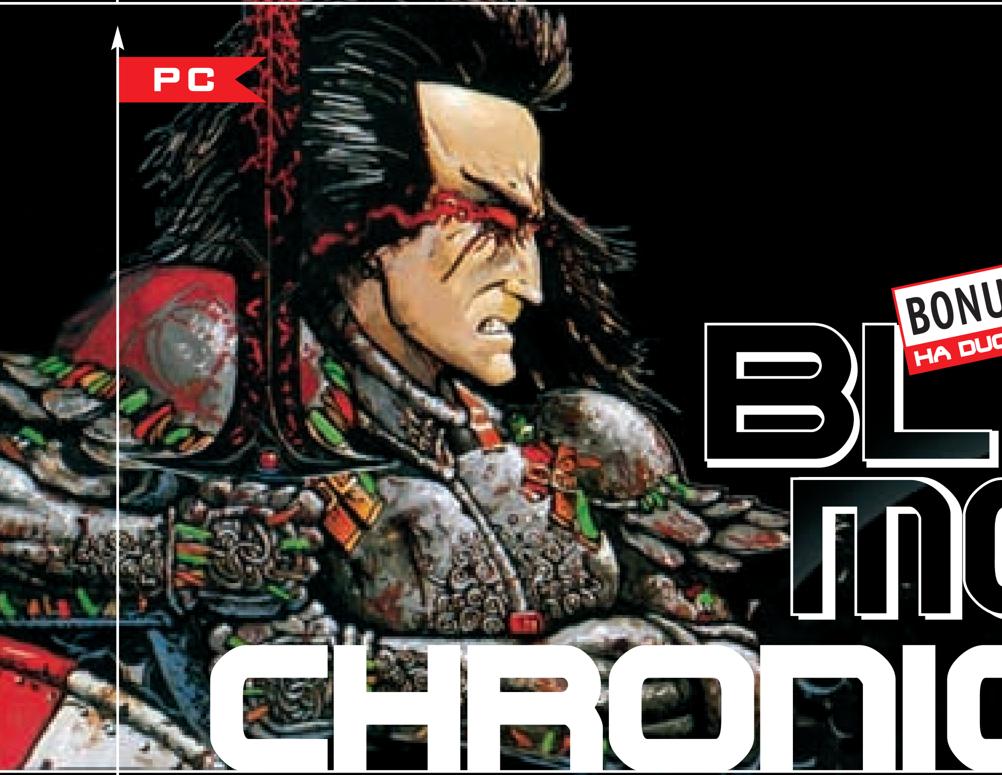
Под маркой Super Mario Advance 2 кроется, наверное, самый совершенный 2D-платформер всех времен и народов, выпущенный в 1991 году одновременно с 16-битной суперконсолью SuperNES. Имя этому шедевру – Super Mario World. Немного разочаровав фа-



натов оригинальным Super Mario Advance, Nintendo спешно наверстывает упущенное. Конечно же, для тех, кто в свое время исходил оригинал вдоль и поперек, новая игра вряд ли станет откровением, но, по крайней мере, позволит вспомнить веселые деньки. Для тех же, кто еще не играл в общепризнанный супершедевр, это грандиозный шанс на деле испробовать магию Miyamoto десятилетней давности. Говорят, с годами хорошее вино становится лишь вкуснее и изысканнее. Нет сомнений, что это же правило, пусть и с кое-какими оговорками, распространяется и на видеоигры. END

PC

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru



BONUS НА ДИСКЕ

BLACK MOON CHRONICLES

Так сложилось, что к торговой марке Black Moon Chronicles у игрока выработалось достаточно специфическое отношение. На данный момент в игровой индустрии она засветилась всего пару раз, при этом успев несколько озадачить потребителя. Black Moon Chronicles – это, в некотором роде, экзотика. Правда, далеко не все обращают внимание на ее необычность - основную часть общественности такие продукты все же мало интересуют.

Black Moon Chronicles — Жанр: strategy/RPG **Издатель:** Cryo **Разработчик:** Cryo **Онлайн:** http://blackmoon-online.com/ **Требования к компьютеру:** Windows 95/98, Pentium 200, 32MB RAM
Black Moon Chronicles: Winds of War — Жанр: MMORPG **Издатель:** Cryo **Разработчик:** Vircom **Требования к компьютеру:** Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II-233 (лучше Pentium III 450), 64MB RAM (лучше 128MB RAM), 600 MB на диске, DirectX 7.0 или выше **Дата выхода:** март 2002

Дополнительная информация: http://www.blackmoon-online.com

Удивительно, но в последнее время марка Black Moon Chronicles стала достаточно популярной и вокруг нее даже поднялось нечто вроде ажиотажа, пусть и скромного. Вызвано это было тем, что Vircom взялась за разработку MMORPG Black Moon Chronicles: Winds of War, которая, что удивительно, приглянулась рядовому игроку.

Так что же это такое Black Moon Chronicles? Итак, прежде всего, это серия французских графических новелл (или комиксов, если вам так удобнее) авторства Francois Froideval и Olivier Ledroit. В оригинале, естественно, все это безобразие носит имя Les Chroniques de la Lune Noir. Жанр: dark fantasy. Все предельно жестко, грубо и невероятно притягательно. Крови по пояс, заговоры, предательства, условно положительные персонажи мало чем отличаются от условно отрицательных, и еще много всяких вкусностей, которых нам сейчас так не хватает. Атрибутов пресловутой культовости столько, что хоть половником черпай.

В игровой индустрии Les Chroniques de la Lune Noir отметилась двумя проектами «по мотивам»: собственно, Black Moon Chronicles и Black Moon Chronicles: Winds of War. Последняя находится на стадии отлова багов и грозится свалиться нам на головы весной 2002 года. В обеих играх, само собой, участвуют одни и те же милитаризованные организаций, грызущиеся на просторах империи Lhynn – мира Черной Луны. Подробнее о них вы можете узнать из соответствующих врезок, мы же перейдем к освещению уже упомянутых игровых продуктов, которыми нас потчует дражайшая Cryo.

Black Moon Chronicles

Black Moon Chronicles, вышедшую летом 1999-го года, сложно оценить однозначно. С одной стороны, это весьма нестандартный сплав стратегии и RPG, хромающий на реализацию и выглядящий в глазах большинства игроков, как очередной проходной проект, на который можно и не обращать особенного внимания. С другой — совершенно сумасшедшая игра, и чрезвычайно колоритная, вдобавок. Глядя на Black Moon Chronicles, вполне реально уронить на пол челюсть и восторгаться плодами трудов небезызвестной Cryo, уже давно заработавшей себе весьма своеобразную репутацию.

Black Moon Chronicles — это гимн жестокой резне, тупому беспорядочному месиву, цинизму и наплевательскому отношению разработчиков к проработке игрового процесса. Умилительное зрелище. Выглядит все это примерно следующим образом. У вас есть кучка героев (каждый с уникальными способностями), к которым обычно прикреплено войско. В пошаговом режиме вы перемещаетесь по карте и, достигнув нужной локации, переходите в real-time. Еще у вас есть свой замок, где периодически можно что-то построить и докупить солдат (которые здесь ну просто натуральное «cannon fodder») в свою армию. Добавьте к этому четыре кампании (плюс пятую, тренировочную) за разные фракции и любопытные сюжетные ходы. А теперь задержите дыхание и получше присмотритесь к real-time битвам. В этот момент вам полагается зарыдать (от ужаса или от умиления – все едино).





Живописные сцены резни в BMC — дело обычное, но все равно впечатляющее.

Для начала представьте себе, что кромсать друг друга на одной карте могут несколько тысяч юнитов. Когда дело дойдет до масштабных баталий, впечатлений будет море. Идем дальше. Стратегичность битв в Black Moon Chronicles – штука условная. Войска вас практически не слушаются. Отправив их резать противника, в дальнейшем вы практически утрачиваете над ними контроль.

Black Moon Chronicles - это гимн жестокой резне, тупому беспорядочному месиву, цинизму и наплевательскому отношению разработчиков к проработке игрового процесса.



Текст сообщений появляется в комиксовых "облачках".

Начинается тотальная неразбериха, когда куски мяса разлетаются в разные стороны, а вам остается роль стороннего наблюдателя, периодически гоняющего ключевых персонажей от одной части карты к другой. Герои, кстати, тоже не шибко послушны, а потому обращаться с ними нужно очень аккуратно. Стоит им ввязаться в ближний бой, и вытащить их из пекла будет занятием настолько проблематичным, что вы будете в отчаянии кусать локти.

При всем при этом, сцены массового смертоубийства по-настоящему завораживают. Красивейшие штурмы крепостей с участием внушающих уважение осадных машин, разрушающих стены и калечащих всех, кого только можно покалечить. Стильные юниты, многие из которых обладают такими размерами, что становится таки страшно. Лужи крови, отлетающие конечности, отрубленные головы и прочие прелести зверской бойни. Кушать подано, приятного аппетита.

Knights of Justice

Рыцари Правосудия, возглавляемые сэром Парсифалем (Parsifal) всячески помогают Империи, хотя и не являются официально признанным имперским военным орденом. Фанатично преданны своему делу, стараются быть образцом святости и благородства. Knights of Justice сложно назвать вменяемыми товарищами, но, в общем и целом, они производят впечатление гораздо более чистоплотных людей, чем, скажем, псевдоблагочестивые воины-монахи Order of Light. Император с радостью принимает от Рыцарей предложения о вооруженной поддержке, но при этом никак не может убедиться в их лояльности.

The Priesthood of the Black Moon

Главные возмутители спокойствия на просторах Империи. The Priesthood of the Black Moon собирает под свои знамена всех, кого не устраивает текущее положение дел в Lhynn, включая безбашенных искателей приключений и разнообразных нелюдей. Адепты Black Moon балуются различными видами магии, традиционно относимыми к «черной», и не брезгуют призывать на свою сторону духов и ходячих мертвецов. Возглавляет The Priesthood of the Black Moon могущественный маг Haazel Thorn, поставивший перед собой цель захватить трон Императора и самому стать правителем Lhynn.

Black Moon Chronicles: Winds of War

Одним из главных моментов, привлекающих внимание к Black Moon Chronicles: Winds of War, стало, по всей вероятности, графической оформление продукта. В общем-то, технологически оно достойно того, чтобы называться скромным и никак иначе. Другое дело, что разработчики сделали упор (упор-присев, разумеется) на комиксовый стиль, в результате чего игра выглядит по меньшей мере необычно. Нарекания вызывают разве что герои, бродящие по местности и зачастую ничего, кроме смеха, не вызывающие. Интересным элементом стиля также являются привычные комиксовые «облачка», в которых появляется текст сообщений. Он, правда, для удобства дублируется и в отдельной строке внизу экрана, но все равно, смотрится это безобразие с интересом.



Осада крепости неизменно заканчивается винегретом из человеческих тел.



Разработчики сделали серьезный упор на комиксовый стиль, в результате чего игра выглядит по меньшей мере необычно. Ну и, конечно же, серьезно выделяется на фоне своих собратьев по жанру MMORPG.

С точки зрения игрового процесса нас ждет тотальный hack & slash. Кроме того, мирных профессий в Winds of War ожидать не приходится, а потому наше внимание заостряют на бесконечном action, выражающемся в стукотне по мышекнопкам. Разнообразить досуг игрока Vircom собираются страшным количеством квестов, являющихся главным предметом их гордости. Тут, правда, подкрадывается проблема. Дело в том, что большинство людей, игравших в бета-версию Winds of War, отзывались о выдаваемых заданиях достаточно пренебрежительно. Согласитесь, мало кого способны возбудить квесты уровня «найди эту вещицу и принеси ее во-о-он тому парню». Хотелось бы надеется, что к релизу ситуация изменится, благо вселенная Lune Noir позволяет осуществлять такие сюжетные выкрутасы, какие нам и не снились. И это даже несмотря на то, что завязка игры, в общем-то, оригинальностью не блещет. Альянс, состоящий из The Empire, Knights of Justice и Order of Light традиционно противостоит The Priesthood of the Black Moon. Каждая сторона имеет в своих рядах неких Chosen Ones (по совместительству, пользователей Winds of War) – людей, выживших после так называемой Night of Screaming Tears. Их появление было предсказано красавцем-оракулом, и многие поколения обитателей Lhynn опасались их прихода.

Каждая фракция-участник Альянса располагает двумя классами персонажей, The Priesthood of the Black Moon – шестью. Выбирайте, кто вам больше по душе, и играйте. Маги, воины и даже нежить – джентльменский набор, короче.

Что ждет Winds of War после ее появления на прилавках, сказать сложно. По словам разработчиков, в бета-тестировании вызвались принимать участие 30 тысяч человек, но, на мой взгляд, этой цифре не следует особенно доверять. К тому же, конкуренцию на фронте MMORPG слабой не назовешь. Плюс, не стоит забывать, что часть публики ждет не дождется появления парочки новых онлайновых монстров, названия которых просто так произносить не стоит. Добавьте к этому перенос сроков выхода Winds of War с конца ноября на весну, связанный с диким количеством багов в бета-версии продукта. Что будет? Посмотрим. Потенциал у игры есть. И потом, это ведь Les Chroniques de la Lune Noir, не так ли?

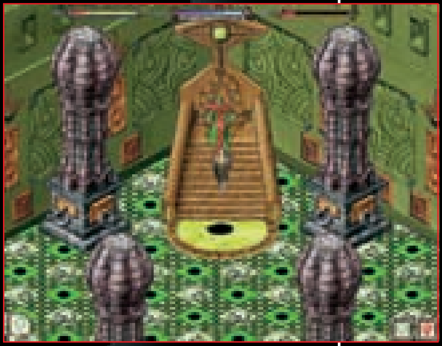
Графическое оформление BMC:WoW — один из главных козырей проекта.



Inventory в BMC:WoW навевает ассоциации с Diablo.



Мир Winds of War не так, чтобы уж очень велик, но вам его хватит.



Храм сторонников Black Moon заставлен фаллическими символами.

Order of Light

Одна из самых колоритных фракций мира Lune Noir. Орден религиозных фанатиков, ведомых в бой незабвенным Fratus Sinister. Служат Империи, но не забывают и о собственных интересах. Представляют собой нечто вроде жестокой карикатуры на христианство, да и вообще на большинство форм организованной религии. Руководству Order of Light абсолютно наплевать на насаждаемое ими вероучение – это просто удобный инструмент и удобное прикрытие для достижения различных и отнюдь не мирных целей. Очень показателен момент из минисценария в Black Moon Chronicles, когда солдаты ордена вместе со своим лидером буквально давят боевыми колесницами несчастных крестьян. При этом Fratus Sinister глумливо кричит о том, что настало время отправить нечестивцев прямиком к Господу.

The Empire

Империя номинально является владельцем основной части земель Lhynn. В последнее время ее могуществу был нанесен серьезный удар, когда на горизонте появилось The Priesthood of the Black Moon. Настали тяжелые времена, что было предсказано многоликим и многоголосым Оракулом. Несколько десятков лет государством правит один и тот же император, обладатель красавца-дракона, на котором он обычно и устремляется в бой. Вообще, войска Империи представляют большой интерес, в первую очередь, благодаря такой вещи, как «имидж». Чем-то они очень напоминают телохранителей Императора из Star Wars. Впрочем, в некотором роде это утверждение можно отнести и на счет Order of Light.


1С ассоциация магазинов
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Негоциант
Перенеситесь в 14-ый век и станьте членом могущественного Ганзейского союза!
Живите по принципу: «Дешево покупай – дорого продавай!»
И помните – Ганза на прощает ошибок!
1С
ФИРМА «1С»
© 2001 ASCARON Publishing Software Vertriebs GmbH. © 2001 Фирма «1С». Исключительное право на издание и распространение игры Негоциант в России и странах СНГ принадлежит фирме «1С».
ASCARON

WARZONE

КРАСИВАЯ И НЕИЗВЕДАННАЯ

Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

В последнее время мне все больше и больше нравится играть в настольные игры. Несмотря на всю любовь к компьютеру. Под «настольными» я имею в виду не творения безруких «дизайнеров», в которые нам приходилось играть в своем далеком детстве, и даже не ядовито-цветастых покемонов, которых сейчас активно пытаются скормить подрастающему поколению. Я говорю об играх, нацеленных на более взрослую аудиторию: разнообразных CCG, RPG и wargames.



Дополнительная информация:
http://www.geocities.com/mutantchronicles/Earth.html

На Западе эту плеяду представляет гигантская индустрия, которая, кстати, своими размерами заметно превосходит индустрию компьютерных развлечений. Российский рынок подобными товарами отнюдь не перенасыщен, хотя свои плюсы у этого есть — до нас доходят самые популярные и интересные образцы. Взять те же **Magic: the Gathering**, **AD&D** или **Warhammer**. Однако многие интересные игры проходят мимо нас, будучи доступны только десятку-другому фанатов, имеющих возможность покупать их за границей.

Настольные игры, на мой взгляд, по сравнению с большинством компьютерных, обладают двумя несомненными достоинствами. Во-первых, почти все **RPG**, wargames и даже **CCG** могут похвастать детальной проработкой вселенной. А это очень важно. В большинстве компьютерных игр предыстория ограничивается двухминутной заставкой, тогда как в **Warhammer 40000** она занимает не один десяток страниц убористого текста! Ну а про фолианты, посвященные **AD&D**, я даже и не говорю... Во-вторых, элемент общения. Этого вы не добьетесь ни от одного **NPC** из компьютерной игры, каким бы продвинутым скриптом он не управлялся. Кстати, именно свобода общения стала одной из ключевых позиций успеха онлайновых игр.

Я не пытаюсь проводить сравнительный анализ компьютерных и настольных игр, упаси Господи! Я очень хочу поделиться с вами той информацией, которую собрал за время игры в «настолки». Да, когда-то для меня их не существовало, и я часами просиживал у компьютера, в очередной раз убивая Саревока, или спасая Бриттанию. Но чем больше я играл в настольные игры, тем больше они меня увлекали. Не думаю, что вам будет интересно, чем **Fading Suns RPG** лучше **Alternity** и какие кубики используют в **Confrontation**. Однако не могу удержаться, чтобы не рассказать о потрясающей вселенной **Mutant Chronicles**. Рассаживайтесь поудобнее, разговор будет долгим...

КОРНИ

Футуристическая вселенная **Mutant Chronicles** была создана шведской фирмой **Target Games** для одноименной **RPG**, а также для wargame под названием **Warzone**. Фирма была образована в 1993 году, и тогда же она выпустила в свет первое руководство по вселенной. Благодаря продуманной системе и агрессивной маркетинговой политике, ролевая игра быстро завоевала высокую популярность во всем мире. Ну, почти во всем мире — Россия, как это часто бывало, к списку счастливчиков не примкнула. На волне популярности фирма выпустила **Warzone**, две карточные игры (**Doomtrooper** и **Dark Eden**), а также неплохой фэнтезийный wargame **Chronopia**. Одновременно с этим в продажу поступила игра для **SNES** и **Genesis**/**Megadrive** (**Doomtroopers**), а также был запланирован проект для **PC** (**Mortificator**). Однако в 1999 году, в период всеобщего упадка индустрии настольных игр, **Target Games** обанкротилась. Права на ролевую игру и **Chronopia** были переданы фирме **Excelsior Entertainment**, а права на **Warzone** остались у подразделения **Target Games**, ставшего независимой компанией. Сейчас эта компания носит имя **Paradox Entertainment**. В нашей стране она известна благодаря игре **Europa Universalis**, локализированной фирмой **Snowball Interactive** (**«Европа: Время перемен»**). Сейчас ребята работают над продолжением **«Европы»**, а также в обозримом будущем планируют выпустить онлайновую стратегию на базе **Warzone**.

На этом матчасть будем считать изученной. Самое время обратить взор к вселенной.

ИСХОД

К концу XXI века современные политические структуры практически полностью прекратили свое существование. Земля была поделена крупными финансовыми блоками, известными как Корпорации. Все, что представляло какую-либо ценность, до последних дюймов почвы и капель воды, принадлежало одной или другой Корпорации. Стремясь максимально расширить сферы влияния, они все чаще обращали свои взгляды в космос. Действительно, зачем сражаться за остатки некогда богатых залежей сибирских руд, когда разведка докладывает об огромных запасах ценных ископаемых на Меркурии, Венере и Марсе? И зачем отвозить ресурсы

Об этой вселенной знает почти весь мир. Богатая и оригинальная система мира, динамичное развитие, интригующая тайна — у Warzone есть все необходимые атрибуты успеха.

Warzone в Интернете

К сожалению, официальный сайт www.target.se прекратил свое существование. Рекомендую зайти на фанатский сайт http://www.geocities.com/mutantchronicles/Earth.html. Также можно заглянуть на сайт Paradox Entertainment: http://www.paradox-plaza.com/ или на сайт http://www.thewarp.net/ (правда, последний в основном посвящен Warhammer).

на Землю, когда гораздо дешевле построить базы на этих планетах? Четыре крупнейших Корпорации (**Capitol**, **Bauhaus**, **Imperial** и **Mishima**) монополизировали технологии космических перелетов. Ими была инициирована гигантская программа терраформирования. Мощные сверхпроводниковые регуляторы гравитации были закопаны глубоко под поверхностью планет, тогда как огромные станции по переработке атмосферы превращали ядовитые газы в пригодный для дыхания воздух. С орбиты распылялись специальные микроорганизмы для создания плодородной почвы; генетики разрабатывали целые экосистемы, которые заселяли новые миры. К середине XXI века все планеты Солнечной системы были заселены, после чего Корпорации начали исследовать большие астероиды и спутники газовых гигантов. Однако эти достижения дались огромной ценой — ценой гибели колыбели человечества, Земли. И без того сильно загрязненную атмосферу травили мощные дюзы огромных космических кораблей, на изготовление которых уходили остатки запасов полезных ископаемых. Каждая Корпорация спешила первой забрать лучшее, что оставалось на Земле. Все спешили покинуть умирающую Землю, однако Корпорации отбирали только самых талантливых и выносливых, оставляя на верную погибель миллиарды несчастных. Когда на Земле не осталось ничего ценного, она вышла из сферы интересов Корпораций и осталась на растерзание неминуемого Армагеддона.

КОРПОРАЦИИ

Bauhaus

В составе Корпорации **Bauhaus** в основном находятся выходцы из Западной Европы. Основные усилия по колонизации были направлены на Венеру, где богатейшие природные ресурсы спрятаны на бескрайних территориях джунглей, населенных очень опасными животными. Последние появились вследствие вышедшей из-под контроля генетической программы. Корпорация управляется четырьмя Благородными Домами, представители которых выполняют функции исполнительной и законодательной ветвей власти. Также Корпорация имеет вторую по величине (после **Capitol**) колонию



на Луне, где живут в основном те, кто не смог приспособиться к венерианским условиям (день на Венере составляет 243 земных суток, а ночь – около 121 земных суток).

Capitol

Корпорация **Capitol**, вобрав в себя идеалы Североамериканской демократии и капитализма, первой устремилась за пределы Земли. Основав крупнейшую колонию на Луне и используя ее как стартовую площадку, **Capitol** высадилась на Марс, начав его колонизацию. Ныне Марс практически полностью контролируется **Capitol**.



Корпорацию возглавляет президент, избираемый всем населением на четырехлетний срок. Число голосов каждого избирателя определяется числом акций Корпорации, которым он владеет. Адепты **Capitol** с рождения владеют как минимум одной акцией. При желании (точнее, при возможности) любой из них может приобрести дополнительные акции.

Imperial

Imperial большей частью состоит из выходцев из Восточной Европы. Эта Корпорация позже всех начала осваивать Солнечную систему. Успев основать небольшие колонии на внутренних планетах (Меркурии, Венере и Марсе), **Imperial** принялась осваивать астероидный пояс и спутники Юпитера и Сатурна — это все, что ей осталось от огромного вселенского пирога.

Во главе Корпорация находится Королева (номинально) и Парламент. Периодически Корпорацию сотрясают внутренние войны между крупными кланами.



Imperial известна своими бесстрашными первопроходцами и развитой системой спецслужб (**Imperial Security Command, I.C.S.**), штаб-квартира которых находится на Луне.

Mishima

Изначально Корпорация располагалась в Восточной Азии. Во время Исхода десантная группа **Mishima** первой высадилась на Меркурии и стала осваивать новый дом. Из-за высоких температур на поверхности, поселения Корпорации (кроме корабельных доков) располагаются под землей.

Структурно **Mishima** объединяет множество мелких корпораций, которые самостоятельно выбирают новое правление и делят доходы между собой. Система власти тоталитарна, обладает жесткой иерархией и отличается беспощадным отношением к нарушителям локальных законов.

РОКОВАЯ НАХОДКА

Объединенными усилиями четыре мегакорпорации создали великое, наиболее технологически развитое общество, которое когда-либо знало человечество. Были созданы пилотируемые корабли, способные достигнуть самых дальних планет Солнечной системы. Сверхбыстрые компьютеры управляли всеми областями жизни Корпораций, от пилотирования кораблей и распределения ресурсов до создания новых лекарств и предотвращения беспорядков. Но Золотой Век Человечества закончился, так и не успев толком начаться...

В 2200 году корабль разведывательного подразделения Корпорации **Imperial**, известного как «**Имперские конкистадоры**», совершил успешную посадку на поверхность Плутона. Незамедлительно была запущена программа терра-





форминга, и началась установка Регуляторов Гравитации. Гигантские сверхпроводниковые устройства начали автоматически уходить вглубь пород Плутона, чтобы концентрировать или рассеивать гравитационные волны до нормального земного тяготения. Однако последний, четырнадцатый Регулятор остановился на глубине один километр и передал, что дальнейшему продвижению мешает нечто искусственное, и при нескольких следующих дней странный объект был выкопан. Он представлял собой металлическую платформу с непонятными выгравированными линиями, блестящую, как темная сталь. Конкистадоры создали специальную полевую лабораторию для изучения объекта. С помощью доступного оборудования было выяснено, что платформа состоит из сплава неизвестного состава со стопроцентной инертностью (что теоретически невозможно). Один из членов команды протянул руку, чтобы провести по линиям на поверхности... Как только его пальцы коснулись металла, он неожиданно рухнул на колени. Глаза несчастного расширились от ужаса, но крик оборвался, захлебнувшись в потоке крови, хлынувшей изо рта. Товарищи оттащили смертельно раненого Конкистадора в каюту, а он все время двигал остатком оторванного языка меж сломанных челюстей, будто пытаясь что-то сказать... И тут началось страшное. Оборудование стало отказывать. Разведчики немедленно отправили сигнал бедствия, включив в закодированное послание предсмертные хрипы умирающего. Дальнейшая судьба отряда неизвестна. Сигнал бедствия был принят командным пунктом, однако офицеры были слишком заняты проблемами с собственным оборудованием — общие симптомы массовых отказов были сродним тем, что проявляются при солнечном шторме. Однако до того как отказал главный генератор энергии, они успели услышать, что сказал умирающий Конкистадор.



этом созданное не человеческими руками. Подобная ситуация не была предусмотрена в правилах, поэтому Конкистадоры остановили работы и запросили дальнейшие инструкции. Спустя сутки, разведчики получили два приказа. Первый был директивой управляющего **AI**: «Прекратить миссию. Задокументировать точное местонахождение объекта и приготовиться к взлету». Второй приказ поступил от совета директоров Корпорации: «Предыдущая директива отменяется! Выяснить природу артефакта и по возможности привезти образцы». В течение не-

В динамиках звучал сильно искаженный голос, преобразованный специальным модулем распознавания речи. Пока сознание покидало изуродованное тело разведчика, он шептал одну-единственную фразу. Одну-единственную.

— Она поцеловала меня...
— Она поцеловала меня!
— Она поцеловала меня!!!

Окончание следует...

REVIEW
стр. 042-075

ИЛ-2 ШТУРМОВИК
Лучший симулятор от российских разработчиков. Платина!

Metal Gear Solid 2
Консольная игра года — и этим все сказано.

Tom Clancy's Ghost Recon
Новая игра от Red Storm. Действительно новая.

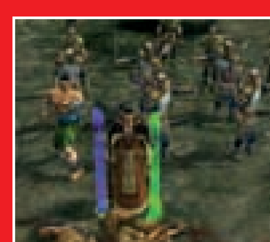
The Sims: Hot Date
Как это делают симы — наши наблюдения.

S.W.I.N.E.
Самая веселая и самая свинская RTS.



MEGARACE 3
Чистый адреналин в... кишечнике!

Myth 3
А счастье было так возможно... Миф, да не тот.



ИЛ-2 Штурмовик

ЧЕРНАЯ СМЕРТЬ В НАШИХ CD-ROM!

BONUS НА DUCHE

PC **Жанр:** simulation **Издатель:** 1С **Разработчик:** 1С: Maddox Games
Количество игроков: до 32 **Онлайн:** http://www.1c.ru/
Требования к компьютеру: PII 450, 128MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9368



Пришел, наконец, день, который изменил все. Закончились годы работы, закатана заветная золотая болванка, отправлены курьеры и факсы, и с каждой минутой растет на удаленном складе количество копий. Кричат и бьются в предсмертных конвульсиях злыдни-конкуренты, и лезут в петлю их неудавшиеся продюсеры.

Александр Черных
holod@gameland.ru

Рынок компьютерных игр трясется, по всему свету тысячи людей неожиданно задумываются о необходимости срочного апгрейда, а в далекой заснеженной Москве сидит веселый, сумасшедший, слегка усатый гений с медово-кислородной фамилией и подсчитывает миллионы. А ведь он их честно заработал! Снимаю шляпу, господин Медокс. Вы и Ваш «**Ил-2**» действительно изменили мир!



Атаки на поезда в "Ил-2" реализованы потрясающе — лучше еще ни в одной игре не было.

В КОМПЛЕКТЕ

Что же находится внутри этой черно-красной коробки с надписью «**Ил-2 Штурмовик**»? Да, в общем, очень даже много чего: несколько брошюр, постер, футболка — огроменная, на небольшого бегемота, три меня в нее влезает. И, разумеется, диск. На коробке надпись: «Благодарим Авиационный комплекс им. С.В. Ильюшина за согласие использовать марку самолета Ил-2 в названии игры». Что ж, это тоже учтено — отлично! Все, кроме диска, летит под стол — до лучших времен. Аккуратная инсталляция, предупреждение о том, что мой компьютер едва-едва дотягивает до минимальных системных требований. Ну, прорвемся.

ЕЩЕ

Скажи, о великая муза игрового, так сказать, журнализма, скажи мне, простому советскому колхознику, что можно написать о том, о чем уже все написано? Видели же мы демо-версию, искали подвох — так же не бывает, чтобы подвоха-то не было, чтобы все по-честному. Вступительный ролик, записанный на движке игры — не смотрю. Видел у разработчиков. Главное меню — карьера, сетевая игра, простой редактор, полный редактор... В целом, все простенько и со вкусом. Кнопочки и тумблерочки подозрительно похожи на те, что я в свое время выламывал вместе с кусками алюминия из списанной советской авиатехники на аэродроме Авиагородка близ города Североморск. А вы, товарищи девелоперы, там ничего не выламывали? Ну и сла-

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА
ИГРА, КОТОРАЯ ВОЙДЕТ В ИСТОРИЮ

ОПТИМИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРА

Выяснилось, что настроить игровую графику под себя довольно сложно. Несмотря на то что у меня Matrox G400 (а под него есть специальные настройки в игре), лучших по производительности результатов мне удалось добиться с настройками под Riva TNT2. Мораль: экспериментируйте! Возможно, игра будет работать быстрее.

Разработчикам действительно удалось воссоздать в игре атмосферу воздушного боя. А вот настроение сороковых - едва ли. Сюда бы капельку военной хроники...

rating

Александр Черных	10	Лучший на свете симулятор! И точка.
Юрий Поморцев	10	Гордость российского игрового рынка — такого сильного симулятора еще не было, и не скоро будет.
Дмитрий Эстрин	9	Революционный проект — в этом убеждаешься после первых же минут игры. Идеальный симулятор, и точка.
Александр Щербаков	9	Великолепная, почти кинематографического качества графика. Стопроцентный реализм вкупе со стопроцентной играбельностью.

38 средний балл 9,5



Кокпиты самолетов предельно детализированы - абсолютно все приборы аутентично работают!

ва Богу. Изучаю настройки реализма. Полный набор, включая флаттер, турбулентность, гироскопический момент... Иные разработчики симуляторов вообще таких слов не знают. А зря. Включаю все на максимальный реализм, оставляю только управление видами — надо же на красоту посмотреть. Ну, что делать-то будем? Простой редактор, выбираю себе самолет... Точнее, пытаюсь выбрать, так как от обилия моделей рябит в глазах — тут тебе и «Ла-5ФН», и «Ил-2м» и «ЛаГГ-3ИТ»... Прости меня, Родина, до сего дня я изучил исключительно, чем отличается «Тайфун» от «Харрикейна». Не было у меня повода поинтересоваться отечественным авиапромом времен войны, а вот американцев наперечет знаю. Зато теперь повод есть. Себе – «Як-9Т», компьютеру — два «BF109G-6». Все настройки на уровень сложности «Ас». Никаких поблажек!

КОКПИТ КОКПИТЫЧ

Горьким опытом я научен. Причем, это не касается аспектов управления самолетом. Речь о формулировках. Если в графе «минимальные системные требования» написано «PII 450, 128 мегабайт, ускоритель» — значит, игра на таком компьютере запустится. Но не более того. Играть невозможно. Потрясающий трехмерный кокпит, совершенно невероятный, все приборы объемные, все(!) работает, все надписи читаются. Тормозит соответственно. Переключаюсь в безкокпитный режим — передо мной только прицел и минимум приборов...

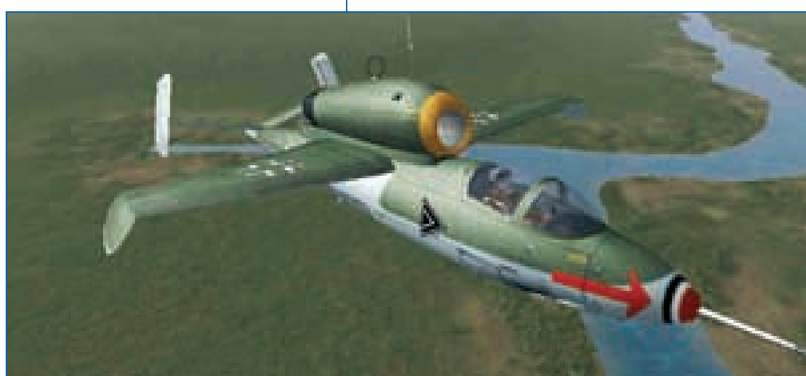


Атака на поезд. Обзор плохой, ориентироваться очень сложно! Легко стать жертвой замедленной реакции.

Боже мой, вот это лес внизу! Сколько всего было сказано, сколько копий сломано — и это все равно невероятно! Лес, опушка, несколько отдельно стоящих деревьев, железная дорога. Потрясающее освещение. Прибавляю газ, мотор ревет. «Мессеры» появляются из ниоткуда и проносятся мимо. Резко разворачиваюсь через левое крыло, скорость падает до трехсот с небольшим, «мессеры» тем временем разделяются. Пристраиваюсь к ближайшему, включаю форсаж, а он тем временем тянет ручку на себя, машина идет вверх. Нажимаю Backspace, ведет огонь огромная пушка НС-37, после третьего или четвертого выстрела «мессер» вспыхивает и разваливается на части. Каким-то образом понимаю, что мне просто повезло, что я подошел к нему невероятно близко — и в этот момент влетаю в кучу обломков, оставшихся от немецкого самолета. Удар, скрежет — что-то меня задело, что-то я повредил... Еще удар, информация об утечке топлива. Нажимаю паузу, оглядываюсь — вот оно что! Второй «мессер» на шесть часов, от него ко мне тянется трассирующий след еще не долетевшего снаряда. Кручу панораму, смотрю на ситуацию с разных сторон. Невольно возникает ассоциация с фильмами типа «Матрица», когда герои во время движения замирают в воздухе, и камера показывает их со всех сторон. Отпускаю паузу, и мой самолет сотрясает удар невероятной силы, все неожиданно заваливается и сворачивается в безумную спираль из леса, потрясающих облаков и каких-то обломков. Принимаю решение покинуть машину, жму «катапультирование». Фонарь кабины слетает, переворачивается и уносится вверх, а вслед за ним, как заправский скайдайвер, выходит пилот — раскинув руки и ноги звездочкой, буквально в трех сотнях метров от земли. Парашют раскрывается, пилот повисает на стропах, где-то на заднем плане проносится уцелевший «мессер»... А вниз падает мой «Як-9т». Без хвоста и одного крыла.

ЗАМЕДЛЕНИЕ И УСКОРЕНИЕ ХОДА ВРЕМЕНИ

Кнопки «[« и «]» очень помогают вести прицельный огонь, особенно первое время, пока не привыкнешь к резкости игры. Замедлил время, приник к прицелу, подстроился, выстрелил... Жульничество, конечно — зато намного точнее получается.



Думаете, фрицы коптили небо только на банальных Me109? Нет, у них были и весьма необычные машины.

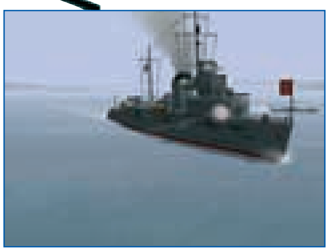
Что там говорить, что рассказывать... Надо идти и играть! Бесполезно описывать исполнение игры, так как чувствуешь себя буквально лишенным дара речи.



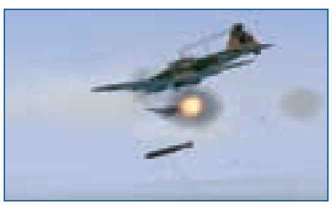
ВПОЛНЕ ТИПИЧНАЯ КАРТИНА

Да, так оно в «**Ил-2**» и бывает. Это не типичный симулятор, в котором самолет игрока зачастую обладает повышенными ресурсами живучести или несет супероружие, которое с легкостью сметает все на своем пути. «**Ил-2**» — это, простите за банальность, жизнь. Как ты — так и тебя. Летать сложно, и поэтому интересно. Ты — часть общей картины, причем не обязательная часть. И без тебя там идет война, танки рвут друг друга на части, горят дома, бегают люди, носятся немецкие мотоциклы и переворачиваются советские «Газ-67». Но ты можешь повлиять на ход событий. Я никогда не видел, как реагируют танки на атаку «**Ил-2**». Много, оказывается, потерял. «Летающий танк» — это намного лучше, чем обычный. Ты несешься вниз, к дороге, по которой ползут крохотные коричневые букашки. На твоих глазах они растут, превращаясь в огромных монстров. Сначала говорят твои пушки, потом с пилонов под крыльями сходят неуправляемые ракеты. Земля горит, танки сползают с дороги, разбегаются люди. Все грохочет. Выход из пике, стрелок-радист немного пижонски объявляет: «Прямое попадание!» Все в порядке, только внутри екает.









Процесс бомбометания в действии. Стальные болванки со смертоносной начинкой — настоящая гроза флота!



Лес в "Ил-2" — это что-то. Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать об этом. Проверено!

А посадка в игре? Неважно, на каком самолете. Неважно, садимся ли мы на полосу, или совершаем вынужденную. Пусть речь о том же «**Ил-2**» — самая простая, кстати, в управлении машина, проще в игре нет. Я приведу два эпизода — уверен, это еще не самое необычное, что можно встретить в проекте!

Все, кто уже играет в "Ил"- в очередь за аддонами, однозначно! Да, приходите за аддоном в футболке "Ил-2" из боксовой версии - без футболки вам его не продадут...



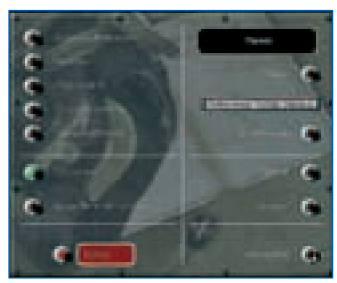
Берлин (точнее — маленький кусочек), вид сверху в "полном редакторе". Все здания — трехмерные, все танки — тоже трехмерные, и все машины — трехмерные, и деревья — трехмерные, и даже все фашисты — трехмерные...

ТАНК VS. ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК

...вижу аэродром вдали, сбрасываю скорость. Вдруг замечаю на полосе скопление техники. Набираю скорость, прохожу сверху — да это немецкие танки и бронемашины! Штук десять. На меня не обратили внимания. Топливо на исходе. Принимаю решение, разворачиваюсь, снова сбрасываю газ в нули. А вот и земля — какая твердая на вид! Самолет грузно плюхается на одну стойку (да, пилот я пока — так себе), она чудом выдерживает нагрузку, и через несколько секунд машина уже на трех точках. Разворачиваюсь, еду к аэродрому. Въезжаю на полосу, танки на другом конце поля отлично видно. Включаю форсаж — машина встает на две стойки, хвост отрывается от земли — и несусь на выбранного противника. Стреляю из всех стволов, подруливаю педалями. Танк загорается. Неожиданно его сосед разворачивается и стреляет в меня! Попал, мерзавец! Мой самолет встает на дыбы, взрывом отрывает крыло, машина капотирует и падает «на спину». Танк стреляет второй раз, и то, что осталось от самолета, разлетается на мелкие кусочки. Тем временем подбитый мною танк тоже взрывается. Все.

ДЖОЙСТИК — ТОЧНЕЕ, КОГДА ЕГО НЕТ...

Без джойстика в игре придется часто пользоваться триммерами (Ctrl-стрелки) — это подстройка самолета по крену-тангажу. Очень помогает, особенно на истребителях.



Главное меню. Очень простенько, без загибов, довольно доходчиво. Даже где-то стильненько.

МАСЛО — МАСЛЯНЫЙ ПРОДУКТ

...сажусь, все как всегда. Порыв ветра, не успеваю компенсировать, стойка шасси надламывается. Вторая тоже не выдерживает, плюхаюсь на пузо, летят куски обшивки,

«И-16 ТИП 24»

Страшная штука! Играя за немцев, я понял, почему в Испании этот самолет называли «королем истребителей». Ему б мотор помощнее и вооружение покруче... Да и так, в общем, на удивление сложный соперник.

стекло чем-то забрызгано. Винт, похоже, сорван. Машина, тем не менее, останавливается. Интереса ради («а ты, интереса ради, башку себе откручивать не пробовал?» — (с) Серж Долгов), пробую завести двигатель. Он заводится, странно ревет, винт не крутится, вдруг все начинает дымить. Еще через пару секунд самолет загорается весь. Я автоматически нажимаю «катапультирование». Пилот выпрыгивает из машины и бежит! Отмахав метров пятьдесят, он плюхается на землю и закрывает голову руками. Самолет на заднем плане взрывается.

НЕПРОСТОЙ

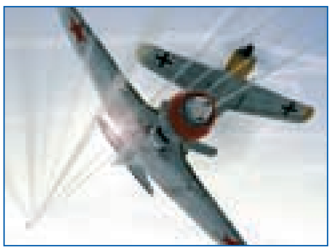
Вообще-то, все миссии из кампаний легко загружаются из «полного редактора». Он, правда, немного сложноват в освоении — я прочувствовал это на собственной шкуре, когда пытался поставить на рельсы паровоз и состав, а потом направить сцепку в нужном мне направлении. Обе кампании (за наших и за немцев) при ближайшем рассмотрении оказываются весьма подробными и продуманными. Но рассказывать о них в деталях прямо сейчас — это не дело, журнала

«СПАРТАК-ЧЕМПИОН!»

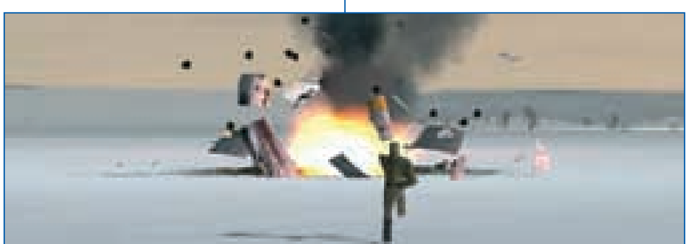
А больше всех повезло фанатам сетевой игры. Они могут позволить себе редактировать скины самолетов! Просмотрел готовые скины, которые приложили к игре разработчики. Особенно понравился скин «Спартак» для «Як-9» — фанаты оценят. И «Фанки» для «**Ил-2**» — это подарок большим дядям, фанатам автомобилей «Победа» и мотоциклов «Харлей-Дэвидсон». Скины для каждого самолета очень легко создать в любом графическом редакторе на основе файлов «void.bmp», имеющихся для каждой крылатой машины и находящихся в соответствующих директориях.

НЕ ХВАТАЕТ

Военной кинохроники в игре не хватает. Очень. Она могла бы многое привнести в проект и дополнить игровую атмосферу. Я бы ее на отдельный диск выложил и с игрой продавал. А еще не хватает банальных игровых моментов в кампаниях. Сцен награждений (на видео или в 3D), сцен похорон... В общем, небольшого сквозного игрового сюжета. Впрочем, и так все очень здорово. Ведь



Окружающий мир передан великолепно. Освещение, прозрачность, объемность — все здесь.



не хватит. В конце концов, существуют учебники военной истории. Игра же состоит не просто из миссий — игра состоит из деталей, которые при ближайшем рассмотрении производят ОГРОМНОЕ впечатление. Чего стоят звуки! Ни одного синтетического — все записаны с реальных моторов. А если б вы слышали, как звучат реактивные немцы! «Ме-262» поет такую песню, что особо впечатлительные могут сильно испортить себе сон. На неделю. Жаль, в игре нет нашего «Би-1». Хотел бы я его посмотреть и послушать. Зато есть торпедная модификация «**Ил-2**». И немецкие подводные лодки. Отличное сочетание!

возможно, что в будущем и эти моменты в игре будут реализованы. А пока доподлинно можно сказать: аддоны будут! И мы их с нетерпением ждем. Больше того, будут не только аддоны — будет целая стратегия на движке «**Ил-2**»! Но это пока — секрет, об этом — позже...

ИТОГО

Лучший на свете симулятор. Самый умный и самый красивый. Еще сомневаетесь? Попомните мои слова. Все игры теперь делятся на «до Ил-2» и «после Ил-2». Возможно, через годик-другой появятся еще и «лучше Ил-2». Но пока своими глазами не увижу — не поверю... END

Metal Gear Solid 2

BONUS НА DISCKE

ИГРА ГОДА НА PS2

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ИГРА, КОТОРАЯ ВОЙДЕТ В ИСТОРИЮ

Жанр: Tactical Espionage Action **Издатель:** Konami
Разработчик: Konami Japan **Продюсер:** Hideo Kojima
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.konami.com/

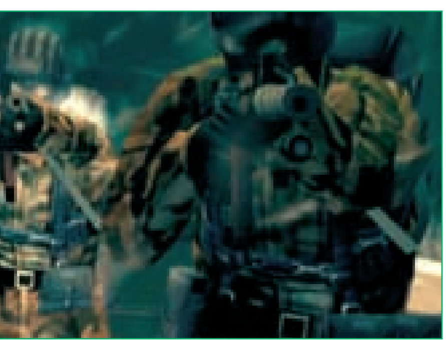
Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9026

На беспокойный мегаполис опустилась ночь. Опустели многочисленные конторы в небоскребах, на улицах стихло привычное оживление и толчея. Однако правы те, кто говорит, что Нью-Йорк – это город, который никогда не спит.

Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru

Мир финансовых операций, всеобщего благополучия, безопасности и ароматного кофе Starbucks в горячих картонных стаканчиках сменился другим, куда более подходящим для темного времени суток. Миром ночных клубов и борделей, хулиганов и грабителей, тайных организаций и секретных операций. Едва ли кто-либо мог предположить, что за груз находится в танкере «Discovery», тихо скользящем в струях дождя по Гудзону. И уж тем более никто не мог представить себе, какие события повлечет за собой его появление. По мосту Джорджа Вашингтона среди нескончаемой череды машин, свет фар которых в водяных парах сливался в единую размытую полосу, шел человек с сигаретой в зубах, закутанный в водонепроницаемый плащ. И в тот момент, когда проходивший под мостом танкер поравнялся с ним, незнакомец ускорил шаг. Самые догадливые читатели уже наверняка знают, как его зовут.





Так начинается новая глава эпохальной истории, воплощенной в жизнь японским дизайнером Hideo Kojima, арт-директором Yoji Shinkawa и командой Konami Computer Entertainment Japan. Первая часть Metal Gear Solid, выпущенная на PlayStation в ноябре 1998 года (практически одновременно с Half-Life на PC и Legend of Zelda: Ocarina of Time на N64), приобрела статус суперхита во всех странах. Самым внушительным был успех проекта в Америке, где MGS стала просто культовой игрой. Если попытаться привести к общему знаменателю все основные черты проекта, то станет ясно, что MGS – это не совсем игра. Да, на первый взгляд это достаточно стандартный шпионский боевик – бегай себе по уровням, стреляй, разыскивай аптечки и патроны. Но за внешней оболочкой кроется нечто большее. Сюжетная линия, в которой, благодаря «легкому жан-

...за внешней оболочкой кроется нечто большее. Сюжетная линия, в случае «стандартной» экранизации на кинопленке, стала бы сенсационной и скандальной.

rating

Сергей Овчинников	10	Сложнее, масштабнее и куда неожиданнее своего предшественника, Metal Gear Solid 2 вновь «изменяет мир».
Сергей Амирджанов	9	Пожалуй, лучшая приставочная игра года. Поклонники MGS наконец-то вознаграждены за долгое ожидание.
Дмитрий Эстрин	9	Однозначно лучшая игра из тех, что вышли на PlayStation 2 в 2001 году. Шедевр со всеми вытекающими последствиями.
Александр Щербаков	9	Еще до выхода MGS2 все свыклись с мыслью, что это — консольная игра года. В принципе, так оно и есть.

37
средний балл
9,3



Ненормальная неуязвимая супердива Fortune, изо всех сил мечтающая, чтобы ее кто-нибудь убил.



На более высоких уровнях сложности даже банальная кровь на стенах становится уликой против вас.

ру» компьютерной игры, авторы предельно жестко и откровенно высказываются о природе любви и ненависти, о текущем миропорядке, о терроризме и причинах войн и конфликтов, — в случае «стандартной» экранизации на кинопленке она стала бы сенсационной и скандальной. Благодаря своей маскировке под видеоигру, Metal Gear

Тем, кто никогда не играл в первую часть MGS, будет достаточно сложно сразу адаптироваться к стилю второй.

Solid донес эти идеи до миллионов. Отчасти, как нам кажется, с этим связан и тот факт, что первая часть игры получилась слишком короткой – авторам хотелось, чтобы игру прошло до конца максимально большое число игроков. Но удивляло и поражало совершенно иное. Вместе с глубокими идеями и призывами к пересмотру мировых ценностей, MGS оставалась чрезвычайно увлекательной игрой. На принципы и идеалы накладывались чрезвычайно удачные персонажи, действовавшие по полному сюрпризов и тайн сценарию. Коварные замыслы террористов не шли ни в какое сравнение с атмосферой лжи и беззакония, которая была нормой в официальных структурах власти. Еще одна прекрасная находка: игрок, пусть даже и самый бесстрашный герой, является пешкой в игре политиков и военных, и чуть ли не каждую минуту раскрывается очередной обман. Неудивительно, что после событий на острове Shadow Moses — а именно там, на Аляске, располагалась база террористов в первой части игры, — Solid Snake, официально так и не спасший Meryl (в оригинальной игре были две возможные концовки), решил отойти от дел и создал собственную организацию Philanthropy, задачей которой стала борьба с мировым злом и ложью, им распространяемой. Одной из основных составляющих этой



Любого “решившего отдохнуть” охранника можно аккуратно уложить в шкафчик, — тогда никто не найдет тело, даже братья по оружию.

задачи стало придание огласке работы правительств многих стран по созданию собственных прототипов Metal Gear и секретной транспортировке и испытанию новых, все более мощных образцов. Благодаря стараниям Revolver Ocelot'a, продавшего чертежи оригинального Metal Gear абсолютно всем заинтересованным странам, шагающий робот с ядерными боеголовками перестал быть уникальным оружием и стал чем-то вроде стандартного танка или зенитной установки. Через секретные информационные каналы Пентагона до Philanthropy дошли сведения о новой модели Metal Gear Ray, роботе-амфибии, созданном подразделением американской морской пехоты. Организация также получила сведения о транспортировке и грядущих полевых испытаний нового супероружия. Чтобы всколыхнуть общественное мнение и в очередной раз поймать правительство за руку, Philanthropy решила добыть документальные свидетельства существования нового прототипа Metal Gear. Десять лет спустя после страшных событий на Shadow Moses, Solid Snake вновь отправился на миссию, которая поначалу казалась простой и ясной. Используя стелс-камуфляж, спрыгнуть с моста Джорджа Вашингтона на проходящий под ним танкер «Discovery», пробраться незамеченным в отсек, где хранится прототип, сфотографировать его и отправиться домой с чувством выполненного долга. Эта часть истории – официальная «приманка» второй серии Metal Gear Solid. Первые полтора-два часа игры вы будете следовать именно этим целям, невзирая на безумные события разворачивающиеся вокруг. После выполнения задачи и встречи со старым знакомым, ход действия резко меняется. И тут Kojima преподносит сюрприз, которого никто не ожидал и ожидать не мог. Что это за сюрприз, я вам не скажу, отметив только, что такого поворота (можно даже сказать, разворота) событий вы наверняка не видели еще ни в одной игре. События на танкере мгновенно оказываются эдаким своеобразным вступлением, прологом к настоящей игре, которая начинается примерно два часа спустя после выбора опции меню «New Game».

Тем, кто никогда не играл в первую часть MGS, будет достаточно сложно сразу адаптироваться к стилю второй. Дело в том, что Solid Snake, прыгнувший с Вашингтонского моста – не какой-нибудь новичок или салага. Он настоящий профессионал и не нуждается в обучении. Поэтому в бой вас бросают просто так, без всякой дополнительной подготовки, даже без стандартного VR Training. Зато обучение начина-



Взрывы в MGS2 сделаны весьма эффектно. Этот - еще маленький.



ется уже во второй части игры, когда для него подходит логический момент – ведь под вашим командованием оказывается совершенно другой человек. Все это затеяно вовсе не с целью помочь игроку освоиться с управлением и боевыми приемами, а лишь для того, чтобы дать ему возможность лучше прочувствовать атмосферу. Вообще, садясь за прохождение **Metal Gear Solid 2**, было бы целесообразно подготовить себя к тому, что авторы игры ради драматичности, или же исходя из необходимости вызвать в вашей душе правильные чувства, готовы жертвовать практически всем, что касается собственно игрового процесса. И если «игра» стоит на пути «фильма», то «игру», чаще всего, убирают. К счастью, такие ситуации в **MGS2** встречаются значительно реже, чем в первой части. Но бывает всякое. Особенно это касается сюжетно важных сражений с боссами и центральными персонажами игры. Все самое важное герои делают без участия игрока, а нам достается лишь рутинная работа – беготня и беспорядочная пальба. В таком раскладе, конечно, есть и масса плюсов – от сказочной режиссуры и грамотно расставленных акцентов в отношениях персонажей до уничтожения панических ноток в ощущениях игрока, когда он встречается с очередным неуязвимым квазизлодеем. Наличие относительно стандартных боев вовсе не означает, что в **MGS2** творческому подходу к игровому процессу нет места. Еще как есть! Большинство заданий и задач, поставленных перед героями, подразумевает нетривиальные решения. Поиск и обезвреживание взрывных устройств, остроумно расставленных в самых укромных уголках полудюжины помещений; фотосессия Metal Gear Ray во время страстной речи генерала морской пехоты в присутствии целого отряда, насчитывающего несколько сотен солдат; веселая прогулка сквозь напичканную охранниками вражескую базу с милой сестренкой Otacon'а – все эти мероприятия явно не попадают под определение «скучно и однообразно». Пять различных уровней сложности радикальным образом изменяют обстановку в игре. То, что на Easy кажется простейшей задачей, на Hard представляется невыполнимой миссией. Уровень искусственного интеллекта противников настолько высок, что спрятаться или убежать от охранников становится практически невозможно. Они проводят обыск помещений завораживающе профессионально – не случайно в создании игры принимал участие военный эксперт из американского спецназа.



Фигуры даже самых незначительных персонажей-статистов проработаны с потрясающим качеством, на PS2 доселе невиданным.

Первая серия MGS отличалась исключительной лаконичностью и даже примитивизмом в подходе к игровым локациям. Все действие монументальной и грандиозной игры происходило на территории десяти-пятнадцати небольших помещений. Учитывая современный стандарт индустрии – «чем больше уровней, тем лучше», — такое решение было смелым. В **MGS2** минималистический подход к созданию игровых декораций в целом, как ни странно, сохранился. Во время просмотра многочисленных видеоматериалов, выпущенных до релиза, в мозгу настойчиво пульсировала крамольная мысль: неужели все действие игры будет происходить на одном несчастном танкере? Спешу обрадовать — не только на танкере. Тем не менее, радикально картина от этого не меняется. В **MGS2** вы не только проникаете в новые отсеки и помещения, но и частенько возвращаетесь в старые, находя в них на свою голову все новые и новые приключения. Вновь ограничив территорию, на которой происходит основное действие игры, авторы, по крайней мере, позаботились о том, чтобы сделать мир **MGS2** реалистичным. Интерактивность помещений впечатляет. Стекла и бутылки с грохотом разбиваются на тысячи осколков, из пробитых пулями труб валит густой пар, временно лишающий врагов четкого зрения, работают огнетушители, сушилки для рук в туалетах, компьютеры...



Новый элемент игрового процесса - солдаты берегут свою жизнь и не рискуют понапрасну.

Metal Gear Solid 2 – игра, одновременно выводящая на новые высоты графический уровень проектов на PlayStation2 и жестко заявляющая о недостатках этой платформы.

У героев **MGS2** появилась масса новых приемов, которым вас никто не обучает, – в теории, вы должны научиться им сами, тем более что самые сложные из них далеко не всегда требуют применения. Одним из наиболее полезных трюков является перемещение тел террористов (жаль только, что кровь с пола не оттирается), дабы трупы не привлекали внимание других ох-



Один единственный выстрел капсулой с сильным транквилизатором, и солдат теряет все свои боевые навыки, мирно похрапывая в течение 24 часов.



Ольга Гурлукович вместе со своим отцом возглавляет отряд наемников бывшей советской армии.

ранников (осуществляется с пустыми руками одновременным нажатием треугольника и круга). Веселее всего запихнуть тело в шкафчик, оклеенный фотографиями эротического содержания – там его точно никто не найдет. В таких укрытиях можно прятаться и самому – это куда лучше шутовской коробки из первой серии. Кстати, коробки присутствуют и здесь, причем аж в пяти различных видах, вплоть до «коробки из-под видеоигр», — своеобразный все-таки юмор у японцев. Крайне полезной и необходимой является также возможность, перепрыгнув через перила, перемещаться, держась за стальной карниз и оставаясь при этом невидимым для врага. Значительно увеличилось число действий в режиме от первого лица, — теперь именно он предназначается для всех случаев, когда необходимо вести прицельную стрельбу. Более того, порядком поумневшие солдаты, наткнувшись на направленный прямиком им в грудь пистолет, как правило, бросают оружие, поднимают руки и сдаются на милость победителя, развлекая вас своей панической дрожью. Правда, ходить в режиме от первого лица по-прежнему невозможно.

Metal Gear Solid 2 – игра, одновременно выводящая на новые высоты графический уровень проектов на PlayStation2 и жестко заявляющая о недостатках этой платформы. Не стоит беспокоиться – **MGS2** чрезвычайно красив и технологически почти совершенен. Просто PS2 в руках даже самых талантливых программистов смогла сделать лишь то, на что была способна. Потрясающе качественные модели персонажей со сверхреалистичными лицами и мимикой (я могу смело заявить, что уровень Shenmue наконец-то превзойден), отличная силиконовая вода, великолепный эффект с сорванным ветром брезентом, которым были накрыты какие-то припасы, очень интересно сделанные взрывы, качественный дождь, дым, огонь и туман, — все это на сегодняшний день подвластно лишь Emotion Engine. С другой стороны, чрезвычайно ограниченные возможности платформы по текстурированию превратили картинку **MGS2** в несколько размытое сочетание серого и зеленого лишь с намеками на очертания и детализацию объектов. В солнечный день на базе (второй большой локации в игре) это сочетание переходит в другую форму – теперь серый сочетается с желтым и оранжевым. И все так же размыто, но зато вокруг снуют стаи белоснежных голубей. Так или иначе, в данном конкретном случае союз **MGS2** и PS2 является прекрасным примером выражения «в нужное время, в нужном месте». Игра и платформа идеально походят друг для друга. Стиль и дизайн безупречны. Роботы и персонажи от Yoji Shinkawa, как всегда, великолепны. Привлечение к созданию звуковой дорожки игры именитого голливудского композитора Harry Gregson-Williams (он написал музыку к таким фильмам, как «Скала», «Враг Государства» и, как ни странно, «Шрек») добавило



В Японии будет выпущено специальное издание проекта с саундтреком и DVD-фильмом, рассказывающим об истории создания игры.

миру MGS глубины и атмосферности. Мистическая финальная песня завораживающе красива и непременно выбьет из вас непрошеную слезу. Саундтрек наверняка пойдет «на ура».

Metal Gear Solid 2 – нетипичный игровой проект, и поэтому его сложно оценивать стандартными штампами: «графика, сюжет, игровой процесс». Мы имеем дело с единственным феноменом полного взаимопроникновения игрового и сюжетного начала с полноценным интерактивным кинематографом, о котором было так модно говорить еще несколько лет тому назад. Вторая серия игры не только продолжает начатую историю, но и расширяет границы игровой вселенной, пусть не всегда идеально и стопроцентно правильно, но развивая жанр и привнося что-то новое в наши сердца. Иначе как бы могло случиться, что жестокая, напичканная оружием, террористами, интригами и угрозой мировых катаклизмов игра стала настоящим памятником борьбе за мир и свободу?

Tom Clancy's Ghost Recon

BONUS НА DUCHE

BAD RUSSIANS

PC **Жанр:** action/strategy **Издатель:** Ubi Soft **Разработчик:** Red Storm Entertainment
Количество игроков: до 36 **Онлайн:** http://www.ghostrecon.com/
Требования к компьютеру: PIII 450, 64MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10061

Может мне кто-нибудь объяснить, почему на Западе пользуются такой популярностью сюжеты про «плохих русских»?

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

О том, что наши космонавты ходят по космическим станциям в ушанках, а в Москве ручные медведи глушат водку едва ли не на каждом углу, слышал, наверное, каждый техасский школьник. Я уж не говорю о том, что одно только словосочетание «Russian Mafia» вселяет ужас в сердца законопослушных американцев. Однако это не мешает им время от времени от души глумиться над «родиной слонов». Да может, оно и к лучшему? Ведь если бы не полет мысли некоторых сценаристов, мы никогда бы не увидели таких замечательных игр, как Red Alert, Operation Flashpoint, Rainbow 6…



Бой в разрушенном городе. Скажите, это не напоминает вам кадры из фильма "Спасение рядового Райана"?

Впрочем, последняя игра представляет для нас наибольший интерес, ибо совсем недавно контора Red Storm Entertainment под руководством Тома Клэнси, который в представлении не нуждается, порадовала нас новой песней на старый лад. Называется она **Ghost Recon,** а речь в новом тактическом симуляторе пойдет (угадайте с трех раз) о нелегкой жизни спецподразделения по борьбе с международным терроризмом. То есть, читай, по борьбе с русскими во всех их проявлениях.

Движок Rogue Spear претерпел значительные изменения и вполне удовлетворяет сегодняшним требованиям. Детализация моделей персонажей и их анимация – выше всяких похвал.

Непонятно, почему нельзя было сделать новую игру из серии Rainbow 6. Скорее всего, Клэнси просто наскучила эта тема. В игре мы уже не встретим полюбившуюся нам интернациональную команду спецназовцев, а также милого сердцу Емельяна Барсукова, с которым мы так и не разделались в Rogue Spear. Сюжет **Ghost Recon** разворачивается в недалеком будущем. В 2008 году в России к власти вновь придут коммунисты. Дабы вернуть былое могущество и возродить Советский Союз, герои социалистического труда, помахивая ядерным кулаком, пригрозят показать всем империалистам загадочную «кузькину мать». И покажут. Сначала «красному» закабалению подвергнутся близлежащие Казахстан,



Вот он — типичный "красный" террорист". В неизменной папахе, чтобы лучше узнавался.

Украина и Беларусь. На очереди Грузия. И вот тут-то мировая общественность не выдерживает и решает вмешаться. В лучших традициях Operation Flashpoint, в Грузию перебрасываются элитные американские войска – суперсекретное подразделение, имеющее кодовое название **Ghost Recon**. В их задачу входят диверсионные операции, подрыв стратегически важных объектов, похищение из стана врага важных «шишек» и спасение товарищей по оружию. Воодушевленные идеей спасения мирной Грузии, бравые ребята принимаются за работу. Нам, естественно, отводится роль руководителя такого отряда. Уже в который раз...

Если откинуть в сторону сюжетные бредни, можно с уверенностью сказать, что **Ghost Recon** – игра хорошая. Просто она не такая, как Rainbow 6 — и слава Богу! Куда больше **Ghost Recon** смахивает на SWAT

rating

Илья Сергей	8	Очередной тактический симулятор от Тома Клэнси и Red Storm. Однако на сей раз это уже не слепая копия Rainbow 6.
Юрий Поморцев	9	Red Storm сделали большой шаг вперед. После плеяды однообразных Rainbow 6 и Rouge Spear — уникальный и яркий проект!
Дмитрий Эстрин	8	Очень качественная и проработанная тактическая игра. Если бы не сомнительная сюжетная подоплека, придраться было бы не к чему.
Александр Щербаков	7	Довольно интересный тактический шутер. Однако конкуренцию Operation Flashpoint ему не составить.

32 средний балл 8,0

3. Разница между двумя, казалось бы, одинаковыми играми в том, что Rainbow 6 предполагает серьезное тактическое планирование операций, а SWAT 3 – оперативные действия уже на месте. Если в Rainbow 6 некоторые уровни можно было пройти вообще без личного участия, грамотно составив план действий для подчиненных, то в SWAT 3 все действия команды приходилось координировать самому непосредственно на поле боя. Фанаты предыдущих шедевров от Red Storm, очевидно, не смогут простить ей почти полную ликвидацию тактического планирования. Никакого предварительного задания маршрутов командам, никакой синхронизации действий go-кодами – ничего этого в игре нет и в помине. В качестве утешения нам оставили лишь несколько голосовых команд для подчиненных. Трудно сказать, стала ли игра хуже. Возможно, благодаря такому подходу она обретет новых поклонников, равно как и утратит часть старых — эстетов стратегического планирования.

На этом список нововведений не заканчивается (простите за слово «нововведения», но рассматривать **Ghost Recon** иначе, как продолжение Rainbow 6, я не могу). Вверенные нам бойцы отныне обходятся всего четырьмя параметрами. «Weapon» влияет на точность стрельбы и быстроту реакции (аналог параметра «sniper» в R6); «Stealth» – уже известный нам по предыдущим играм параметр, при более высоком значении которого наши бойцы менее заметны для врага, незаменим для шпионов и диверсантов; «Endurance» – выносливость, определяет количество попаданий, которое может выдержать ваш боец, прежде чем станет хладным трупом; наконец, «Leadership» определяет возможность более оперативно координировать действия отряда.



В игре активно используется бронетехника. По сравнению с Rouge Spear, это большой шаг вперед.

В 2008 году в России к власти вновь придут коммунисты. Дабы вернуть былое могущество и возродить Советский Союз, герои социалистического труда, помахивая ядерным кулаком, пригрозят показать всем империалистам загадочную «кузькину мать».
И покажут. Сначала «красному» закабалению подвергнутся близлежащие Казахстан, Украина и Беларусь. На очереди Грузия.

В **Ghost Recon** существует весьма примитивная RPG-система. За убитых врагов и выполненные задания наши бравые ребята будут получать всевозможные награды и регалии. В SWAT 3 подобные вещи не несли никакой смысловой нагрузки. В **Ghost Recon** с каждой наградой боец получает возможность повысить какой-либо параметр на некоторое число единиц. Пустячок, а приятно!

Однако самым значительным из нововведений в **Ghost Recon** я склонен считать обширные открытые пространства. В игре практически нет операций внутри зданий a la Rainbow 6, и разработчики не перестают радовать нас всевозможными пейзажами. Чего тут только нет — и непроходимые леса, и полуразрушенные города, и снежные равнины... А миссия на Красной площади, несомненно, одна из основных фишек игры.

Оружия не то чтобы очень много, однако присутствует все, что нужно для счастья. В **Ghost Recon** найдется применение и ручному пулемету M249, и различным модификациям столь любимой американцами винтовки M16 (культовый знак звездно-полосатого рейнджера), и снайперской винтовке M24, и стандартному набору диверсанта: взрывчатке, биноклю и пистолету с глушителем. А вот дробовиков в игре нет – не нужны они на открытых пространствах.

Движок Rogue Spear претерпел значительные изменения и вполне удовлетворяет сегодняшним требованиям. Детализация моделей персонажей и их анимация – выше всяких похвал. Подкачали лишь статичные объекты – деревья какие-то безжизненные. Да и сами открытые пространства в большинстве своем затянуты унылой однотонной текстурой.



Как и в Rainbow 6, в Ghost Recon много ночных миссий. Под покровом темноты проще проводить диверсии...

ТОМ КЛЭНСИ – КРАТКАЯ БИОГРАФИЯ



Том Клэнси родился в 1947 году. Свою карьеру он начал страховым агентом в Мэрилэнде. Но в 1984 году в его жизни все резко изменилось: проникшись настроениями «холодной войны», он выпустил свою первую книгу «Охота за «Красным Октябрем»».

Воодушевленный успехом, Клэнси создал такие шедевры, как «Игры патриотов», «Кремлевский кардинал» («The Cardinal of the Kremlin», 1989), «Реальная угроза» («Clear and Present Danger», 1990), «Все страхи мира» («The Sum of All Fears», 1991), «Без жалости» («Without Remorse», 1993), «Красный шторм». Менялись герои, сюжеты – неизменной оставалось лишь тематика. Начиная с 1998 года, в сотрудничестве с Red Storm Клэнси выпустил ряд игр, главными героями которых стали бойцы отрядов особого назначения.

Об интересности многопользовательского режима красноречиво говорит тот факт, что за первые 48 часов после появления в Интернете демки игры, она была скачана около ста тысяч раз! Multiplayer сочетает в себе лучшие черты Operation Flashpoint и Rogue Spear. Под прицелом находится такой монстр, как Delta Force.

Как я уже говорил, **Ghost Recon** – игра хорошая. Она не несет в себе ничего нового, ее даже нельзя назвать преемником Rainbow 6. И все-таки поиграть в нее определенно стоит, хотя бы ради того, чтобы услышать великолепную озвучку русских террористов. Что удивительно, говорят они абсолютно без акцента. END

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО
ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

БЕЗ НИЖНЕЙ ЧЕЛЮСТИ

Жанр: 3D-action/adventure **Издатель:** Eidos **Разработчик:** Crystal Dynamics
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.eidosinteractive.co.uk/gss/soulreaver2/splash.html

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7173

По большому счету, Legacy of Kain: Soul Reaver 2 отличается от своей предшественницы лишь деталями. Но ничего другого мы и не ожидали, учитывая, какие события происходили в команде разработчиков, когда первый Soul Reaver нужно было срочно выпускать в свободное плавание. При этом мы также не сомневались, что у Crystal Dynamics получится по-настоящему сильная игра. В итоге, Soul Reaver 2 абсолютно ничем не удивляет, но не становится от этого менее интересной игрой.



Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

На данный момент игра получила великолепные отзывы. «Восьмерочки» и «девяточки» по десятибалльной системе — это, что называется, на счет «раз». Мы, конечно, не испытываем от **Soul Reaver 2** щенячьего восторга, но и не похвалить результат стараний Crystal Dynamics нельзя. Главное — игра не разочаровывает.

До свиданья, наш ласковый Миша

В самом начале статьи я говорил о некоторых событиях, происходивших в команде разработчиков перед самым завершением первого Soul Reaver. Факт этот давно уже стал общеизвестным, но повториться, тем не менее, стоит. Дело в том, что изначально Soul Reaver планировался как законченный проект, не прерывающийся на середине пути и не требующий сиквела. Вот только в сроки Crystal Dynamics не уложилась и, чтобы хоть как-то завершить игру, повыкидывала из нее чуть ли не половину практически законченных уровней, а сюжетную линию оборвала в самом удачном для проделывания такой

Визуально Soul Reaver 2 очень хорош, хотя и не оставляет своего предшественника далеко позади. Возросла детализация, добавился ряд симпатичных эффектов. Вот, в принципе, и все. Ничего экстраординарного, но большего и не нужно.

rating

Александр Щербаков	8	Soul Reaver 2 мало чем отличается от своего предшественника, что, правда, не помешает вам получить от него массу удовольствия.
Юрий Поморцев	8	Неплохое продолжение Soul Reaver. Ничего нового, но поклонникам игры понравится.
Дмитрий Эстрин	8	Довольно интересная игра, которую от первой части отличает лишь то, что она качественно лучше. Как ни странно, этого достаточно.
Борис Романов	7	Игра, конечно, неплохая, но местами весьма и весьма занудная. Оптимальный выбор для тех, кому нравилась первая часть.

31
средний балл
8,5



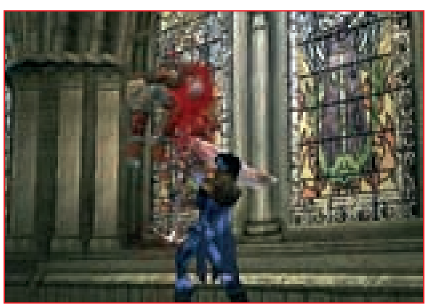
■ Что ни говори, а Soul Reaver 2 - игра очень душевная.

операции месте. Что-то вроде этого поджидало нас и в Phantasy Star Online. Мы пыжились, и тут все неожиданно прекращалось и нам махали ручкой. В Soul Reaver, конечно, все было не так жестоко, но стиль очень похож.

Судя по словам Crystal Dynamics (а им стоит верить), остатки Soul Reaver должны были быть собраны в кучу, немного переработаны и выпущены как новая часть сериала. Странно, но получилось даже симпатичнее, чем в прошлый раз.

Времена не выбирают?

Итак, **Soul Reaver 2** рассказывает нам о том, чем же, черт побери, должны были закончиться приключения бывшего вампира Разиеля (Raziel) еще полтора года назад. Поклонники Legacy of Kain Chronicles в восторге, да и у меня периодически проявляется интерес. Как-никак мир, созданный Crystal Dynamics и Silicon Knights, мне глубоко симпатичен, и



■ Антураж Soul Reaver 2 не вызывает особенных нареканий, хотя в нем и есть доля однообразия.

следить за развитием сюжета очень даже приятно. Мрачное, жестокое фэнтези в наше время — редкость.

В **Soul Reaver 2,** кстати, упор на сюжетность стал заметно больше. С одной стороны, это не может не радовать. С другой – часть игроков наверняка будет испытывать раздражение от постоянно прерывающих игровой процесс cutscenes. Часть из них, к тому же, откровенно занудна, хотя это вряд ли помешает с удовольствием наблюдать за развитием мысли сценаристов. Разиель попадает в различные временные периоды своего родного мира Nosgoth, стараясь изменить его судьбу и настроить пакостей очаровашке Каину. Но не надейтесь на то, что в игре будут раскрыты все фрагменты истории Носгота и ключевых действующих лиц. Вопросов останется предостаточно, и ответы на них придется искать, понятное дело, в новых продуктах Eidos и Crystal Dynamics. Не сомневайтесь, на Blood Omen 2 серия Legacy of Kain Chronicles не закончится. Так просто отделаться от нее нам никто не даст.

Планета обезьян

Как уже говорилось выше, с точки зрения игрового процесса, **Soul Reaver 2** — это тот же Soul Reaver, плюс минимум дополнений. Появились изменения в системе боев, головоломки приобрели еще большее изящество... ну, и еще пара моментов примерно такой же степени важности. Ни к чему привыкать не нужно: руки в ноги — и вперед! Куча exploration`a, периодические стычки с врагами и все в том же духе. Добавились еще, простите, checkpoint`ы, с которых вы продолжаете игру после своей смерти. В прошлой части, если помните, нас возрождали рядом с save-point`ом. Впрочем, помереть в **Soul Reaver 2** не так уж легко. Уровень сложности стал несколько ниже, да и



■ В SR2 вы, конечно, встретите впечатляющих врагов, но на самом деле, они не особенно сильны.

времени на полное прохождение теперь тратится несколько меньше.

В бою прежде всего в глаза бросается такой элемент, как targeting. Нажав на кнопку, вы целитесь в противника, в результате чего кромсать его становится легче и приятнее. Ну а Soul Reaver, который, естественно, является самым мощным оружием в игре, теперь перегревается от частого использования, после чего начинает выкачивать из вас жизненную энергию. Приходится переходить на другие виды оружия, которые обычно изымаются у мертвых врагов. Ну и, конечно, в поединке вполне можно пользоваться собственными конечностями, хотя это и выглядит несколько комично. Вообще, главный герой — забавный парень. Миша Разумкин до сих пор поражается, зачем разработчиками нужно было делать из Разиэля обезьяну. Если в процессе игры наш бравый синюшный воин без нижней челюсти (что, правда, не мешает ему разговаривать) смотрится еще относительно прилично, то вне его (посмотрите хотя бы вступительный ролик) своими ужимками, да и всем своим видом тоже, он демонстрирует родство экс-вампиров с шимпанзе. Такой вот зоопарк, понимаете ли.

Если в процессе игры наш бравый синюшный воин без нижней челюсти (что, правда, не мешает ему разговаривать) смотрится еще относительно прилично, то вне его (посмотрите хотя бы вступительный ролик) своими ужимками, да и всем своим видом тоже, он демонстрирует родство экс-вампиров с шимпанзе. Такой вот зоопарк, понимаете ли.

Пляски

Визуально **Soul Reaver 2** очень хорош, хотя и не оставляет своего предшественника далеко позади. Возросла детализация, добавился ряд симпатичных эффектов. Вот, в принципе, и все. Ничего экстраординарного, но большего и не нужно.

Нельзя не обратить внимания на камеру. Конечно, нам позволено вращать эту пакость практически так, как заблагорассудится, но ситуацию это не сильно меняет. Когда мы не контролируем камеру, она готова делать все, лишь бы нас взбесить. Мы, понятно, к такому положению дел уже давно привыкли, но это не значит, что кто-то начал получать от этого удовольствие.

Томик Брежнева

Отдельного упоминания заслуживают материалы, использованные в качестве приложения к версии **Soul Reaver 2** для PlayStation 2. На DVD вы сможете откопать ряд интереснейших вещей — таких, например, как история Носгота. Полезно это и тем, кто с сюжетной линией Legacy of Kain Chronicles не знаком вообще, и людям, пристально за ней следящим. Впрочем, возможно, значение этого бонуса я несколько преувеличиваю. Среди других «довесков» тоже реально откопать немало интересного. Например, материал, посвященный озвучке игры, или добитый для затравки ролик из ожидаемой к концу зимы следующего года Blood Omen 2.

Выводы по **Soul Reaver 2** будут донельзя банальными. Но зато правильными, вы уж поверьте. Как и ожидалось, Crystal Dynamics сделали игру, которая полностью удовлетворит всех, кому был небезразличен Soul Reaver за номером один. Все же остальные просто получили еще один проект жанра 3D-action/adventure — несколько необычный и очень качественный. END

ВТОРАЯ КОРОНА

ВТОРОЙ ТОМ — НАЧИСТО

PC

Жанр: strategy **Издатель:** 1C/snowball.ru **Разработчик:** Joymania
Локализация: Snowball Interactive **Количество игроков:** до 8 **Онлайн:** http://www.snowball.ru/
Требования к компьютеру: PII 450, 64MB RAM, 3D-ускоритель.

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/16323/default.asp

Не так давно наши друзья из студии Snowball Interactive сообщили, что в скором времени линейка их совместных продуктов с фирмой «1С» пополнится продолжением игры «Война и мир». Новость, надо сказать, неоднозначная.

Юрий Поморцев
dreg@gameland.ru

Дело в том, что со времени выхода самой игры успело миновать уже около двух лет. С другой стороны, «Война и мир» и по сегодняшний день благополучно пребывает в почетном разделе классики жанра, а согласно секретным сведениям, выкраденным специально для нас из бухгалтерских книг двух упомянутых выше фирм, и вовсе занимает третье место по количеству проданных дисков в ряду их проектов.

> Четкое построение боевых единиц, верность уставу и вверенному начальством месту – вот залог успеха в сражениях «Второй короны». Как только ваши солдаты сталкиваются с противником, они становятся неуправляемыми – когда на тебя надвигается оголтелый средневековый вояка с топором наперевес, как-то не до руководящего голоса свыше. Поэтому стройте формации грамотно и расчетливо, укрывая лучников за спинами панцирников и держа конницу в арьергарде. Ну а потом несложно обойти противника и ударить его с тыла или разобраться с назойливыми вражескими арбалетчиками.

Итак, «Война и мир» (в оригинале – Knights and Merchants) появилась на экранах компьютеров более двух лет назад, можно сказать, на заре локализаторской деятельности в нашей стране. Разработанная и изданная на Западе немецкими командами Joymania и Topware, она представляла собой игру в стиле, который ныне, с легкой руки тех же самых российских переводчиков, принято называть «немецкой стратегией» — в память о незабвенных Settlers и иже с ними.

От родоначальника жанра, да и от его многочисленных и не менее достойных последователей (достаточно вспомнить «Затерянный мир» и Cultures), «Войну и мир» отличал целый ряд особенностей, очень интересная боевая система и множество военных юнитов. В первую очередь благодаря этому игре удалось счастливо избежать пристального внимания критиков и их карающей длани, стремящейся подколоть любое новое творение под каким-либо вычурным

> **…ряд миссий вообще отрицает строительство как класс. Чистая тактика, без примесей. Нам предоставляется некоторое количество войск и возможность выполнить героический прорыв, стоическую оборону или рискованную разведку. Этот, казалось бы, незначительный момент сильно разнообразит игровой процесс, позволяя тем, кто не в восторге от строительства, с головой погрузиться в бездумную сечу.**



Просторный королевский покой. Здесь вам предстоит знакомиться с печальными и радостными последствиями своих действий.



Королевство Богария. Его необходимо пройти вдоль и поперек.

rating

Юрий Поморцев	7	Второй том шедевра, вполне достойный своего предшественника.
Сергей Амирджанов	7	Неторопливая, вдумчивая и относительно неплохо проработанная стратегия.
Дмитрий Эстрин	7	Игра в стиле Settlers и «Затерянного Мира», обладающая множеством уникальных черт. За счет этого она еще долго останется на плаву!
Александр Щербаков	6	Взгляните на скриншоты – это игра образца 1998 года с минимумом улучшений. Но играть приятно, да и кампании интересные.

27
средний балл
6,7



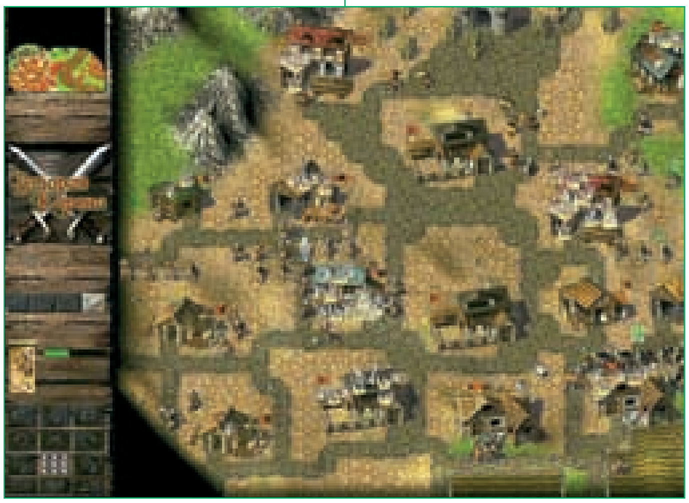
Одна из упомянутых тактических миссий. Задача: прорваться небольшим отрядом через занятые противником туннели.

заголовком (например, Starcraftus Primitivus) в толстенную папку со зловещей надписью «клоны».

ВЗГЛЯД СКВОЗЬ ГОДЫ

На первый взгляд, «**Вторая корона**» мало чем отличается от своей предшественницы. По сюжетной линии игра является прямым продолжением «Войны и мира». Советник короля и его верный слуга, сыгравший главную роль в победе над мятежниками, решил пожить спокойно и удалился в загородные поместья. Но не тут-то было. В дружественном царстве приключилась беда – главу сего государственного образования убили на соколиной охоте, а малолетнего принца местная знать отказалась признавать своим правителем. За всем этим переполохом стоит купеческая лига, стремящаяся прибрать власть к своим рукам. Эки мерзавцы!

Дальнейшая логика ясна. Принц обращается к соседям за помощью. Те начинают чесать украшенные сединами головы. Помочь, конечно, надо, но засылать войска – накладно выходит. Ни свой народ не поймет, ни чужой не примет. Остается одно – выделить принцу в помощники опытного полководца, который поможет совладать с локальными проблемами. С этого кульминационного момента и начинается новая история.



Королевство без короля – печальное зрелище. Разброд, шатание и неизменное мародерство.

НЕ ЧИСЛОМ, А УМЕНИЕМ

Множество построек, от виноделен и ферм до шахт и плавилен, мириады спешащих по своим делам подданных, от простых строителей до степенных кожевников, и любые ресурсы, от пшеницы до золотой руды, – все есть, все в лучших традициях жанра. И чтобы ваше поселение жило и процветало, вгоняя противника в приступы зависти и тоски, необходимо отстроить и наладить всю средневековую инфраструктуру. Сделать это не особенно сложно – разносчики грузов и строители сноровисто бегают сами. Нужно только указать место под постройку, да вовремя нанять новых трудяг, если рабочих рук начинает не хватать. Да что я вам рассказываю, неужто о Settlers хотя бы краем уха не слышали?!

Множество построек, от виноделен и ферм до шахт и плавилен, мириады спешащих по своим делам подданных, от простых строителей до степенных кожевников, и любые ресурсы, от пшеницы до золотой руды, – все есть, все в лучших традициях жанра. И чтобы ваше поселение жило и процветало, вгоняя противника в приступы зависти и тоски, необходимо отстроить и наладить всю средневековую инфраструктуру.



Стычка с «лесными братьями». Скоро они оценят тактическое преимущество лучников, расположившихся на холмах.

Развитие поселения – не самоцель. Наша главная задача — отвоевать корону. А для этого нужна армия. Сильная и грозная. Совмещая различные комбинации железных и кожаных доспехов, копий, алебард, мечей, топоров, щитов нескольких разновидностей, арбалетов, луков и коней с имеющимися в наличии рекрутами, мы добиваемся появления на свет военных юнитов. Что приятно: одним изящным движением мышки мы можем выбрать самые разнообразные типы построений. Например, можем припрятать лучников в центр, прикрыв фланги конницей и рыцарями. Однако, увы, управлять воинами во время боя мы по-прежнему не можем. А жаль.

Хочется добавить, что ряд миссий вообще отрицает строительство как класс. Чистая тактика, без примесей. Нам предоставляется некоторое количество войск и возможность выполнить героический прорыв, стоическую оборону или рискованную разведку. Этот, казалось бы, незначительный момент сильно разнообразит игровой процесс, позволяя тем, кто не в восторге от строительства, с головой погрузиться в бездумную сечу. Подобные тактические миссии были и в первой части игры, но здесь они более интересные и динамичные.

КРАСОТА ПО...

Питер Ольман (Peter Ohlman, основатель Joymania, известный также благодаря проекту Cultures от команды Funatics) не пожалел своего времени ради фанатов. Новая кампания, повествующая о нелегкой жизни мятежного королевства, новые ресурсы и постройки, возможность не только тренировать, но и нанимать военные части (бунтари, сквайры, варвары, катапульты, баллисты) – все это было разработано и внесено с учетом пожеланий поклонников игры. Кроме того, «**Вторая корона**» претерпела и ряд изменений с технической стороны: например, появилась возможность регулировать скорость игры и менять разрешение вплоть до 1280x1024.

Итог: минимум изменений, но все в тему. Игра стала более динамичной и... зрелой, что ли. Доведена до ума боевая система. Отточена хозяйственная часть. А значит, Settlers уходят жить на полку. Viva «**Вторая корона**»!

Frank Herbert's Dune

BONUS НА DUCHE

СИНЕГЛАЗЫЕ ВОИНЫ ПУСТЫНЬ

PC **Жанр:** 3D action/adventure **Издатель:** Dreamcatcher/1C **Разработчик:** Cryo
Локализация: Nival Interactive **Количество игроков:** 1 **Онлайн:** http://dune.cryogame.com/
Требования к компьютеру: PII 400, 64MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7672

Не так давно по телевидению показывали потрясающий фильм про обитающий на пустынной планете гордый и независимый народ с ярко-синими глазами. Главной достопримечательностью местной фауны были гигантские песчаные Черви. Страшные твари!

Blade
blade17@rambler.ru



Диалоги в лучших традициях голливудского кино. Обратите внимание на детализацию лиц.

Фримены, так звали вольных жителей этой планеты, изобрели специальные устройства, приманивающие этих чудовищ, и научились использовать их силу. Однако катастрофическая нехватка питьевой воды делала жизнь на Арракисе похожей на ад. К тому же, Империя добывала на планете «спайс» — мистический ресурс, обладающий невероятными свойствами и встречающийся только на Арракисе. Мечта независимых фрименов превратить свой дом в цветущий сад буквально таяла под гусеницами танков и харвестеров завоевателей.

Но однажды среди них появился Пол Атрейдис — единственный представитель рода Атредисов, оставшийся в живых после резни, устроенной подлым домом Харконненов. Личная месть Пола превратилась в освободительную войну за независимость всего Арракиса. Много испытаний выпало на его долю, прежде чем повстанческая армия, оседлав гигантских Червей, взяла штурмом крепость Барона Харконнена...

Постарайтесь продержаться первые две миссии, вне зависимости от того, понравилась вам игра или нет. Чем дальше — тем интереснее. Рекомендации лучших червеводов.



Но это фильм и книга. А что на нашей, компьютерной ниве? Первой ласточкой была компания Westwood, выпустившая знаменитую Dune по мотивам одноименного романа Френка Херберта. Спайс — знакомое слово, верно? **Frank Herbert's Dune** как по духу, так и по сюжету очень близка к книге. Совпадает даже их начало — Пол со своей матерью спасаются в пустыне от чудовищного Червя. Далее нашего героя ждут не менее за-

rating

Blade	7	Классный сюжет, красивая игра, но неудобный интерфейс и некоторые ляпы сильно портят впечатление. Жаль...
Юрий Поморцев	7	Интересная, но местами недоработанная приключенческая игра. Классический вариант игры по мотивам фильма.
Дмитрий Эстрин	7	Любопытная интерактивная интерпретация эпопеи Херберта, которая вряд ли может на многое претендовать.
Александр Щербаков	6	Нечто достаточно странное, сделанное по мотивам фильма (ну и книги Херберта, естественно). Ничего особенного.

27 средний балл **6,7**



Главный герой, Пол, на фоне величественной летающей махины. Чудо, как хорош!

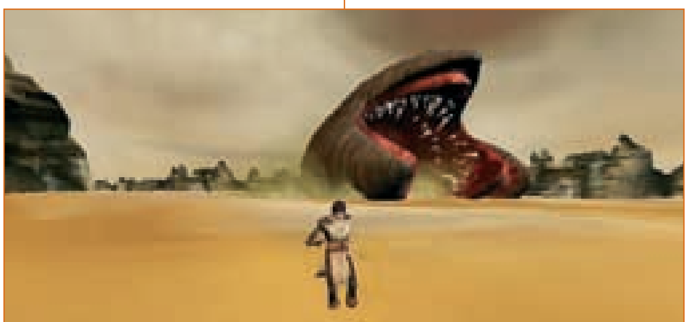
хватывающие приключения, пересказывать которые просто не имеет смысла. Главное, что игра сделана на основе тщательно продуманной вселенной, пользующейся заслуженной популярностью у любителей фантастики во всем мире.

Frank Herbert's Dune представляет собой приключенческий 3D-action, а это означает, что бегать и нажимать на курок нам придется куда чаще, чем напрягать извилины. Впрочем, последнее тоже не помешает, т.к. в каждой миссии нужно выполнять какие-нибудь задания (кстати, очень здорово увязанные в сюжетную линию), а чтобы жизнь не казалась медом, они иногда даже будут казаться невыполнимыми... В перерывах между



Пол — просто мастер по инфильтрации. Следующие несколько кадров достойны Оскара.

руко-, а также ноже- и пистолетоприкладством можно пообщаться с другими повстанцами, узнать от них много интересного и получить необходимые вещи — более крутое оружие и квестовые предметы.



Сразу ясно, кто турист, а кто — завтрак туриста.

Разговаривать, кстати, придется много. Каждый диалог сопровождается небольшим роликом на движке игры. Вот где пригодилось высокое качество моделей! Можно разглядеть не только основные черты лица, но даже ресницы и зрачки глаз. Этим разработчики и пользуются, постоянно придвигая камеру настолько близко, что голова персонажа не помещается целиком на экране.

Помимо, собственно, получения нового задания между миссиями, очень часто цели меняются прямо на поле боя. Причиной этому может служить как случайно подслушанный разговор, так и сорвавшийся из-за форс-мажорных обстоятельств план («вот пуля просвистела и ага...»). Вообще, смотрится все это, как остросюжетный боевик. Игровой процесс прерывается каждые несколько минут для показа какого-нибудь красивого ролика на движке игры. А чего стоит возможность заглядывать за угол или рэмбовским кувырком перекатываться вдоль стены мимо ничего не подозревающих вражеских солдат! А как красочно Пол, подкравшись сзади, перерезает своим клинком горло зазевавшемуся охраннику! Помимо ножа, сделанного из зуба Червя и являющегося символом чести и достоинства настоящего фримена, для издевательств над врагами доступны и другие виды оружия, начиная с маленького, но очень симпатичного бластера, и заканчивая, хм... это нужно видеть.

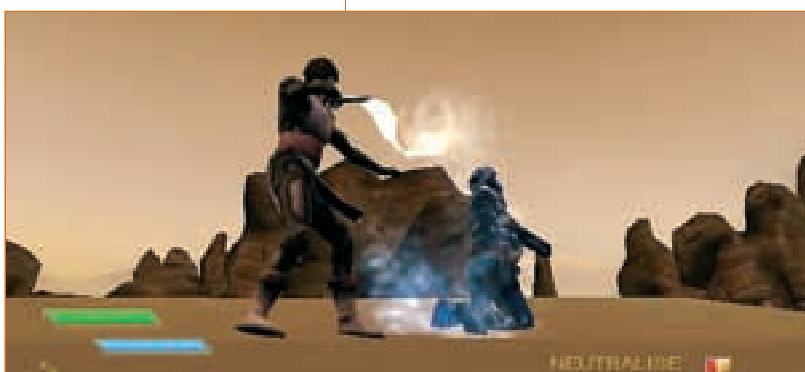
Как правило, Пол действует в одиночку и миссии носят диверсионный характер. Патронов сильно не хватает, поэтому необходимо иметь изрядное хладнокровие, чтобы, как ниндзя, ждать за углом, пока охранник с автоматом повернется в другую сторону, — и за долю секунды наносить единственный смертельный удар верным клинком.

Если вы не в ладах с английским языком, дождитесь появления локализованной версии игры. В стенах Nival Interactive уже вовсю кипит работа над «Дюной».

Музыка гармонирует с атмосферой игры и ничуть не надоедает, звуки тоже на высоте. Специфические разряды лазеров и приглушенные хрипы сраженных врагов — все это, вместе с другими мелочами (например, изменение звука шагов), создает неповторимое окружение, очень даже приятное для слуха.

А теперь о главном. О том, почему игра с таким потенциалом заслуживает не больше, чем «три с плюсом». Об интерфейсе. Управление довольно необычное, но к нему можно привыкнуть. Но никак нельзя привыкнуть к своего рода неуважению к игроку. Пусть нам не дают сохраняться во время миссий (есть только автоматический save между оными), забудем о немного неестественной «скользящей» походке и регулярных «натыканиях» на стену... Но то, что нельзя прервать ролик – это уже ни в какие ворота не лезет! Если приходится делать по 3-4 попытки пройти одну и ту же миссию (довольно продолжительную, кстати), да еще и просматривать каждый раз одно и то же видео, порой переваливающее за десяток (!) минут... Тяжко. Плюс, бои выполнены как-то аляповато. Стоишь, словно квадратная мишень 20 на 30 сантиметров для пристрелки автомата, размахиваешься кинжалом, а за это время враг успевает не только отойти в сторону, но еще и нашпиговать тебя свинцом. А прервать начатое действие никак нельзя!

В заключение хочется отметить, что эта игра могла стать безусловным хитом и, возможно, им и станет, но только на приставках, где к подобному управлению привыкли. Вообще, **Frank Herbert's Dune** — типичная «приставочная» приключенческая игра. Это не есть плохо, многим нравится такой стиль — качественный линейный сюжет, красочное шоу и небольшая порция horror. Но для платформы PC прогноз неутешительный.



Ножом сзади по горлу, солдат с хрипом медленно падает на колени... Будни диверсанта.

P.S. Непосредственно перед сдачей материала нам стало известно, что к концу 2001 года Nival Interactive и фирма «1С» выпустят локализованную версию этой игры. Российское название проекта — «**Дюна**». Коротко и ясно.

The Sims: Hot Date

КАК ЭТО ДЕЛАЮТ СИМЫ

PC **Жанр:** life simulation **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** Maxis **Онлайн:** http://www.maxis.com/us/
Требования к компьютеру: PII 300, 32MB RAM

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9516

Теплая летняя ночь, луна, звезды, стрекотанье сверчков. Романтика витает в воздухе, Купидон проверяет боезапас. Но минуточку, откуда это потянуло паленым? Ах да — горячее свидание в самом разгаре!

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Идея лежала на поверхности. Может, нас просто долго разогревали, может, действительно только сейчас догадались, о чем мечтают все симы. Главное, что **The Sims: Hot Date** все-таки вышел. Если хотите суровой правды, вот она. Electronic Arts далека от того, чтобы понять всю психологическую глубину такой тонкой вещи, как знакомство сима с симихой. Не хотят они понять ту бурю эмоций, которую испытывают при этом маленькие человечки, и вообще акулам игрового бизнеса важно только постоянное поддержание интереса публики к сериалу. А если вы верите в романтику и знать не хотите о том, как кто-то наживает миллионы, нам с вами врачи рекомендуют полное погружение в мир Hot Date. И пусть Купидон рулит. Лишь бы не промахивался.



Приглашенная девушка ходит за нами, как привязанная, и слушает всю чепуху, которую мы ей несем. Разнообразить сие занятие можно романтическим ужином, покупкой плюшевых игрушек, цветов и шоколада. Дама, конечно, предпочла бы «одолжить» нашу кредитную карточку и самостоятельно пробежаться по магазинам, но, благо, такой вариант не предусмотрен.



Как вам это нравится — два голубка мило принимают ванну... Хоть купюры ставь!

rating

Олег Коровин	6	Игра очень яркая и действительно интересная. Но очень уж быстро приедается.
Юрий Поморцев	8	Уникальный шанс поучаствовать в процессе знакомства и флирта симов. Отличное развлечение на несколько вечеров!
Дмитрий Эстрин	8	Заскучавшие фанаты The Sims будут в восторге, который мне сложно разделить.
Александр Щербаков	6	Очередной add-on к The Sims. Многим он наверняка покажется забавным. Ждем следующего откровения от «симоклепетелей».

28
средний балл
8,5



Путь к сердцу женщины лежит через бесцельную трату денег. На нее, конечно.

Создатели игры постарались предоставить нам все условия для полноценного общения с противоположным полом. Особенно этому способствуют новые варианты взаимодействия персонажей, ажно 40 штук. Но это потом. А пока первая веха любовной эпопеи — знакомство.

Перво-наперво, предлагаю помыться, убрать грязные тарелки (да хотя бы в мусорное ведро), подобрать разбросанные пивные бутылки — в общем, навести лоск. Девушки любят опрятные и чистые жилища, а также соответствующих антуражу владельцев этих жилищ. А вот носки на люстрах они не любят. Да, исключения бывают. Иногда проходит даже номер с открыванием двери в нижнем белье, но… Не обольщайтесь. Исключения – штука редкая.

Девушки любят опрятные и чистые жилища, а также соответствующих антуражу владельцев этих жилищ. А вот носки на люстрах они не любят. Да, исключения бывают. Иногда проходит даже номер с открыванием двери в нижнем белье, но… Не обольщайтесь. Исключения – штука редкая.

Ладно, будем считать, девушка все-таки пришла к нам домой. Что с ней делать будем? Эй, не о том думаете! Сначала с ней надо поговорить. Чтобы было проще найти общий язык, посмотрите на окошко с информацией об общих интересах. Выглядит оно пугающе, так как параметров там не один десяток. Но раз уж не в RPG играем, можно на них и плюнуть — четыре шанса из пяти, что разговор и так будет неплохо клеиться. После бесед на общие темы плавно переводим разговор в нужное русло. Девушка любит комплименты, шутки, неравнодушна и к легкому флирту. Впрочем, легким он будет только сначала. А потом уж как пойдет. Когда почва подготовлена, можно пускать в ход свои цепкие руки (цепкие, а не похотливые, друзья!): дотронуться, нежно обнять, поцеловать руку, поцеловать в щечку, поцеловать всерьез… А какие при этом звуки издаются — это надо слышать!



Теперь переходим к самому интересному. И пикантному. Расслабьтесь, любители творчества Тинто Брасса, – откровенных сцен не будет, игра на сто процентов остается в рамках цензуры. На постель нет даже намека. Хотя, смотря что считать намеками. Ладно, принимать ванну вместе со своей избранницей — это еще в рамках цензуры. Но, простите, когда два мужика решают одновременно искупаться… И ничего, знаете ли, валяются себе в джакузи в форме сердечка, мило болтают и выглядят так, как будто все в полном ажуре. Еще бы, им-то не видно выражение лица сидящего перед монитором.

Еще одно существенное новшество: в **Hot Date** появился Downtown. Туда мы отправляемся коротать длинные темные ночи. Там же можно найти подружку на вечер, если свою постоянную «случайно» забыли дома (в шкафу, не иначе). В Downtown'е нас ждут рестораны, кафе, бары, магазины, аллеи любви — полный набор для проведения крупномасштабного свидания. Только дешевых мотелей (увы?) не будет. Приглашенная девушка ходит за нами, как привязанная, и слушает всю чепуху, которую мы ей несем. Разнообразить сие занятие можно романтическим ужином, покупкой плюшевых игрушек, цветов и шоколада. Дама, конечно, предпочла бы «одолжить» нашу кредитную карточку и самостоятельно пробежаться по магазинам, но, благо, такой вариант не предусмотрен.



Чтобы пробежаться по всем магазинам в центре, не только никаких денег, но и терпения не хватит.

Завести девушку несложно. Для этого достаточно долго и нудно вешать ей лапшу на уши и не упустить момент перехода к активным действиям. Проделать все это можно, хоть стоя на одном месте, — пока вы говорите с девушкой, никуда она не уйдет. Куча возможностей для активного отдыха, любезно предоставленная разработчиками, годится сугубо для развлечения. Ведь на одной девушке свет клином не сошелся. Да, на них нужно много денег, но и это разрешимо. Просто создайте большую семью (изначально), отправьте всех, кроме своего alter ego, работать, а сами тратьте заработанные чужим трудом деньги. Попахивает тиранией, но очень эффективно. Днем в вашем распоряжении весь дом, а ночью — Downtown. На сон — целое утро. Еда? Ну, вы слишком многого хотите.

Однако давайте все-таки вернемся от романтики к суровой реальности. Концепция классная, удовольствия — море. Но на очень короткий срок. Надоедает. Что действительно нового появилось в игре? Куча видов поцелуев да несколько созданных на скорую руку домов, названных центром города. Все остальное – старые добрые **The Sims**. Даже мебель старая. Если оригинальная игра вам до сих пор не надоела, то очередного expansion pack хватит надолго. Но от этого само по себе продолжение лучше не становится. У игрока, который уже успел вдоволь насмотреться на «американскую мечту», игра вызовет интерес максимум на неделю.

FIFA 2002

С МЯЧОМ НАПЕРЕВЕС

Жанр: sports **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** EA Sports
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://fifa2002.ea.com

Дополнительная информация: http://www.fifa.com/

Серия FIFA от Electonic Arts всегда определяла в том числе и будущее консолей.

Wren
wren@pristavki.com



Выражения лиц футболистов по-прежнему славятся своей одухотворенностью.

В свое время отказ компании создавать игры для Dreamcast был критичен именно из-за линейки спортивных игр, которую не смогла заменить даже альтернатива от Sega, сосредоточившейся в ту пору на внедрении поддержки сети даже в ущерб внешнему виду и играбельности. С другой стороны, недовольство EA продажами своих первых игр для Playstation 2 привело в том числе и к выходу **FIFA 2002** на GameCube.

Геймеры, конечно же, могут только радоваться выходу данного продукта, но доля игрового обозревателя заслуживает лишь жалости. По сути дела, новые спортивные игры (а особенно этим всегда грешила EA) отличаются от предыдущих инкарнаций улучшенной графикой, новыми пунктами в меню, новыми комментаторами и видеороликами. О чем тут рассказывать? Разумеется, исключения имеются в одном случае — если сменилась платформа. Но сейчас ситуация еще интереснее.

На фоне спортивных игр на приставках нового поколения, версия **FIFA 2002** для PlayStation выглядит не то чтобы убого... просто как-то нелепо. Да, в ней реализованы все те же новинки игрового процесса, но в плане графики она выглядит именно так, как вы думаете. К счастью (или, наоборот, к несчастью) на сей раз EA не ограничилась косметическим ремонтом старой игры, а предложила нечто новое. Дело в том, что кто-то в руководстве компании вдруг решил прислушаться к мнению фанатов виртуального футбола, жаловавшихся на излишнюю аркадность серии и, соответственно, предпочитавших Winning Eleven от Konami как наиболее близкий к настоящему симулятору вариант. И теперь мы видим, какие были сделаны выводы и к чему это привело. Значительно усложнилась система пасов, AI стал умнее и играет реалистичнее. И конечно же, вам уже не удастся ловко бегать по полю туда-сюда, забивая по два десятка голов за матч. Теперь придется действовать аккуратнее, продумывать стратегию и так далее, и тому подобное.

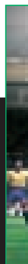
Тем, для кого главное в виртуальном футболе — разнообразие опций и полное соответствие реальной жизни, FIFA 2002 покажется просто-таки панацеей. И все это благодаря куче лицензий на использование названий национальных лиг, команд и имен игроков.

Идея изменения системы пасов заключается в том, что теперь нужно не просто выбирать, кому вы хотите передать мяч. Придется самому рассчитывать и силу удара, и траекторию. При этом вполне логично, что отправлять мяч нужно не туда, где в данный



Погодные эффекты в FIFA 2002 смотрятся достаточно впечатляюще. На сухом поле прямо даже и не хочется играть.





rating

Wren	**7**	Просто, добротно и даже есть попытки сделать что-то новое. Но не более того.
Юрий Поморцев	**8**	Еще лучше, чем FIFA 2001 (что естественно), да еще и с некоторыми изменениями в игровом процессе.
Дмитрий Эстрин	**8**	Традиционно качественный симулятор футбола от EA Sports с некоторыми новациями в игровом процессе.
Александр Щербаков	**8**	Новая FIFA, примечательная тем, что разработчики совершенно неожиданно сподобились внести кое-какие изменения в систему пасов.

31
средний балл
7,7



Версии FIFA 2002 для PS2 и PC смотрятся так, как и должна смотреться новая игра из этой серии.

момент находится игрок, а туда, где он будет через несколько секунд. Нужные характеристики определяются временем нажатия на те или иные кнопки. Еще одно важное изменение: судьи точнее определяют нарушения и не стесняются назначать пенальти. Приходится выбирать, стоит ли играть грубо и идти на такой риск, или же лучше предпочесть спокойный и надежный стиль.

Однако матчами и голами дело не ограничивается. Тем, для кого главное в виртуальном футболе — разнообразие опций и полное соответствие реальной жизни, **FIFA 2002** покажется просто-таки панацеей. И все это благодаря куче лицензий на использование названий национальных лиг, команд и имен игроков. Разумеется, основным вариантом будет Кубок Мира, однако за титул чемпиона можно сражаться как угодно и где угодно: хоть в Немецкой Бундеслиге (German Bundesliga), хоть на первенстве в Европе. Взяв под свою опеку одну из слабых команд, вы можете попробовать подтвердить или улучшить их рейтинг в реальном мире. Наконец, можно самому создать вариант соревнования и победить в нем. Отличный способ самоутверждения, знаете ли. Если не устраивают имена и внешность футболистов, то их можно создавать и изменять. И учтите, что если дизайн формы вашей команды ни на что не влияет, то переманивание к себе хороших игроков может реально повысить шансы на победу. Ненужных же футболистов можно безжалостно продать тем, кто еще хуже вас. В целом же получается, что занятие менеджментом команды не менее важно, чем навыки бегания с мячиком во время матчей. Лишь разобравшись во всех аспектах игры, вы сможете побеждать в крупных соревнованиях.



Красочные повторы в FIFA 2002 иногда заслуживают только того, чтобы пропустить их.

Но конечно же, в футболе важна не только проработанность игрового процесса, но и атмосфера. Именно для этого на трибунах вопят разгневанные или счастливые фанаты, а комментаторы неутомимо рассказывают о том, что происходит на поле. Роль последних исполняется достаточно грамотно и интересно. По крайней мере, ситуации, когда несколько раз подряд говорится одна и та же фраза, исключены. Не менее реалистично реагирует на игру и толпа, что подстегивает ваше желание победить. Ну и, наконец, тринадцать треков от популярных групп, из которых знакомой лично мне оказалась лишь Gorillaz, выполняют свою задачу с блеском, хотя некоторые геймеры предпочтут нечто более соответствующее их вкусам. Почти идеальный вариант?

В целом же получается, что занятие менеджментом команды не менее важно, чем навыки бегания с мячиком во время матчей. Лишь разобравшись во всех аспектах игры, вы сможете побеждать в крупных соревнованиях.

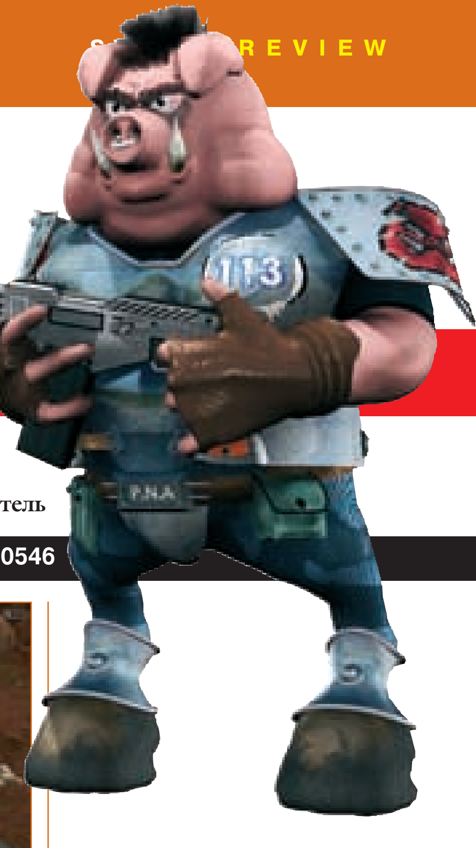


Одним из главных изменений в игровом процессе FIFA 2002 стали некоторые, причем достаточно заметные, трансформации в системе пасов.

Точно по такому же принципу создавалась и графика, не просто выжимающая из железа все, что только можно, но и использующая все обнаруженные за последние семь лет приемы по выжиманию того, что нельзя. На зрителей отведены несколько больших полигонов со сменяющимися текстурами, что на самом деле выглядит не так уж и ужасно и при этом экономит ресурсы. Модели футболистов, конечно же, уступают своим коллегам из версий для современных приставок, но они выглядят очень неплохо в движении, точно и реалистично выполняя те же действия, что и настоящие игроки. Именно поэтому сложно судить о **FIFA 2002** только по скриншотам — поверьте, «живьем» игра намного симпатичнее. Кроме того, на выбор имеется несколько вариантов размещения камеры.

Подводя итог вышесказанного, скажу, что все-таки непонятно, на кого рассчитана данная игра. Дело в том, что ISS Pro Evolution и Winning Eleven все равно реалистичнее, поэтому их поклонникам нет смысла покупать FIFA, в то время как небольшой уход от аркадности лишь оттолкнет часть родной аудитории. Однако я сильно подозреваю, что львиной долей своего успеха EA Sports обязана в первую очередь лицензиям и, соответственно, названию. Когда несколько игр выглядят абсолютно одинаково, начинающий геймер предпочтет ту, на коробке которой написано что-то знакомое. Новые же версии покупаются уже по инерции… и так до тех пор, пока человек не откроет для себя либо симуляторы от Konami, либо еще более аркадные спортивные игры от Sega Sports и Amusement Vision. Хотя кто-то сознательно останется посередине, и ему как раз вполне понравится и **FIFA 2002.** Хорошая игра, все-таки.





S.W.I.N.E.

PATCH НА DUCHE

ХРЯКИ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

PC **Жанр:** 3D RTS **Издатель:** Fishtank Interactive/1C **Разработчик:** Stormregion **Локализация:** Nival Interactive **Количество игроков:** до 8 **Онлайн:** http://www.swine-online.com/ **Требования к компьютеру:** PII 466, 128MB RAM, 3D-ускоритель

Доп. информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10546

Надоело играть в «серьезные» RTS со сложными политическими интригами и запутанным сюжетом? Тогда сыграйте в S.W.I.N.E., возглавьте победоносную войну милитаризированных свиней против наглых зазнавшихся кроликов. Или наоборот. Бронебойный заряд хорошего настроения гарантирован!

Blade
blade@gameland.ru



Типичная тактика — стрелять из зоны недосягаемости.

Совершенно несерьезная игра. Искрометный юмор, забавные ролики между миссиями, бравые солдафонские выходки — и все это под грохот гусениц тяжелых танков и торжественный военный марш. Чем-то по духу напоминает незабвенный Z. В принципе, **S.W.I.N.E.** — самая что ни на есть обычная 3D RTS, минус возможность строительства сооружений. Зато можно купить необходимый юнит прямо во время боя — через минуту его доставит вертолет. А в остальном — легко узнаваемый жанр real-time стратегий. Вид сверху, несколько юнитов, выделяем всех мышкой – и вперед, к победе идей свинизма.

Сюжет… Хм, какой может быть сюжет в войне тяжеловооруженных свиней против не менее воинственных кроликов? Базуку в руки, свинью в танк, танк под прикрытие артиллерии, и дружной громадой, радостно пихая друг друга локтями, на вражескую базу! Вот это по-нашему, по-свински. Жалкий кролик и пискнуть не успеет, как пройдемся гусеницами по его грядкам с морковью! Впрочем, есть разнообразные задания перед миссиями, но их смысл сводится к полному или частичному геноциду всего, что хрюкает или прыгает.

Очень красивая игрушка с приятной анимацией и атмосферой, но жутко своенравными юнитами — куда хотят, туда и едут. Забавный момент: если тягачу приказать взять на прицеп далекий объект, он так и будет через всю карту двигаться к нему задом...

S.W.I.N.E. тяготит скорее к тактике, чем к стратегии. Малое число юнитов, пересеченный трехмерный ландшафт и неторопливость игрового процесса могут превратить маленькую войну в многочасовую головоломку.

С другой стороны, **S.W.I.N.E.** тяготит скорее к тактике, чем к стратегии. Малое число юнитов, сильно отличающихся своими возможностями, пересеченный трехмерный ландшафт и неторопливость игрового процесса могут запросто превратить маленькую победоносную войну в многочасовую головоломку. И так происходит довольно часто.

Игра сделана на довольно удачном движке. Не берусь сказать, сколько полигонов потрачено на каждое колесно-гусеничное чудо техники, но любо-дорого смотреть, как у БТР при повороте поворачиваются колеса или танк крутит башней и плавно покачивается на ухабах. Кстати, ночью у машинок горят тусклые фары, а бравые вояки переговариваются исключительно шепотом — наверное, чтобы не разбудить противника. Как говорится, помни свинья: пока ты спишь, кролик не дремлет! Анимация и звуки тоже достойны всяческих похвал — очень подходят под (или создают?) атмосферу игры.

Каждый юнит обладает рядом параметров, таких как поле зрения, скорость, дальнобойность и т.д. Все это отлично переваривает игровой дви-



rating

Blade	7	Типичная RTS, только веселая и безбашенная. И с удивительно глупыми юнитами.
Юрий Поморцев	8	Простая RTS с высшей степени необычным бэкграундом. Еще чуть-чуть — и свиньи вошли бы в историю!
Дмитрий Эстрин	7	В целом, весело. Даже несколько необычно.
Александр Щербаков	7	Абсолютно несерьезный продукт, но, тем не менее, увлекательный.

29 средний балл **7,3**

жок. Вот они, прелести полноценной 3D-графики: в гору танк ползет медленнее (зато пылит больше), а с горы стреляет дальше. Кроме того, каждый юнит имеет запас топлива и патронов, восполнить которые можно с помощью специальных передвижных прицепов. Интересно, что многие машинки обладают узкой специализацией. Например, есть особый тягач, который вообще не умеет

У многих юнитов есть свои особенности: танки могут окапываться, командирский джип — вызывать удар с воздуха, и т.д.

стрелять, зато может цеплять подбитые танки, у которых снесло башню (в буквальном смысле), и буксировать их к месту ремонта. Также можно перевозить прицепы с топливом или запчастями и даже тащить недобитые, но лишенные возможности двигаться вражеские юниты! Или командирский джип — тоже мухи не обидит, зато имеет наибольший радиус обзора, что вместе с артиллерийской установкой (слеповатой малость, но дальнобойной) делает его



Кто первый проедет? А никто, будем все стоять!

присутствие на поле боя крайне желательным.

У многих юнитов есть свои особенности: танки могут окапываться, командирский джип — вызывать удар с воздуха, и т.д. Кроме того, выжившие в очередной передряге получают опыт, а иногда и новый уровень (а с ним и новые характеристики). Армия переходит из миссии в миссию, между которыми можно докупить новые смертоносные орудия или проапгрейдить уже существующие.

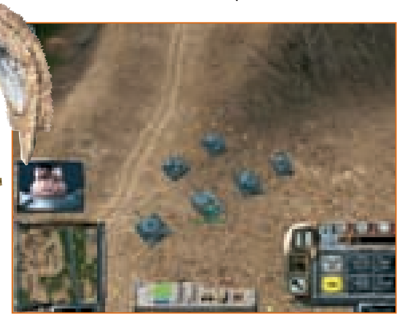
Вообще, игра довольно неторопливая, хотя и красочная. Хорошо, что есть возможность ускорить время (или поставить игру на паузу — для отдачи приказов в особо ответственных случаях). Как и в любой RTS, можно задавать поведение подчиненных, создавать группы и все такое. Очень рекомендую пройти tutorial и почитать советы при старте.

К сожалению, общее впечатление очень портит управление и интеллект своих (что самое обидное!) подопечных. Излишняя реалистичность приводит к тому, что машинки могут по несколько раз кататься взад-вперед, тыкаясь в преграды и друг в друга, чтобы развернуться (ну не способны они, как танки, разворачиваться на месте). А уж про нахождение пути я вообще молчу. Никогда не знаешь, проедет в данном месте ваш юнит или нет, хотя на глаз кажется, что проедет. В лучшем случае заупрямившийся вояка скажет, что не может проехать, в худшем — просто останется стоять. Или развернется и поедет назад в поисках обходного пути. Даже просто выстроить свои войска в линию — большая проблема, а перед мостом вообще начинается цирк: бестолково суетятся, разворачиваются, подъезжают, отъезжают, а «воз и ныне там». Стрелять же «сквозь» своих танки не могут, им подавай прямую видимость.



Вроде и не кролик, и не свинья, а тоже плавать не умел…





Такое построение называется «Голова свиньи».



Неплохой tutorial научит основам свиноводства…

Кроме того, многие юниты не стреляют вообще, зато быстро бегают. Выделяешь своих, посылаешь в атаку, а эти подъезжают быстрее остальных и молча стоят, мужественно ловя вражеские пули на грудь. Это иногда (хм… всегда!) раздражает, тем более что нельзя сделать так, чтобы вся группа шла со скоростью самого медленного подразделения. Обязательно быстроходные (а значит, наименее бронированные) юниты вырываются вперед и мрут, как мухи, пока тяжелая кавалерия ползет сзади. Кстати, миссии довольно сложные, особенно если играешь за свиней. Даже чересчур сложные.

Тем не менее, получилась очень симпатичная игрушка, которая может доставить массу удовольствия, а все остальное мелочи. Как говорил Джэки Чан, «это все оттого, жирная свинья, что ты мало тренируешься!» END

Doom

СОВСЕМ РУЧНОЙ

GBA

Жанр: FPS **Издатель:** Activision **Разработчик:** id Software/David A. Palmer Productions **Количество игроков:** до 4 **Онлайн:** http://www.activision.com/

Дополнительная информация:

Doom на Game Boy Advance вызывает достаточно противоречивые чувства. С одной стороны, мы имеем без преувеличения великолепный порт игры, осуществленный David A. Palmer Productions. С другой — first-person shooter (да еще какой!) на портативной игровой системе вызывает стойкое ощущение, что несуществующие боги над нами откровенно насмехаются.

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

Не знаю, помнит ли кто-нибудь из вас те далекие времена, когда обладатели консолей просто-таки мечтали увидеть на своей игровой системе **Doom**. Проблем с этим не возникало, благо игру от id Software, не долго думая, портировали чуть ли не на все существующие платформы. Обычно результат был таков, что вызывал лишь снисходительную улыбку.



Поверженные монстры в Doom на GBA обрели привычку исчезать.

Вы не поверите, но David A. Palmer Productions проделали свою работу по переводу игры на Game Boy Advance на столь высоком уровне, что те самые пресловутые снисходительные улыбки придется спрятать в нижний ящик стола и приберечь для более подходящих случаев. **Doom** на GBA прекрасен. Он впечатляет гораздо сильнее, чем порты этой же самой игры для многих систем, чьи возможности явно превосходят ресурсы карманного чуда техники от Nintendo. Игру, за вычетом некоторых моментов, можно считать практически идентичной оригиналу. Она способна понравиться всем, пусть даже далеко не каждый захочет проводить за ней долгие часы.

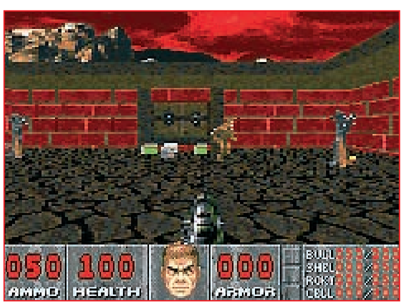
... David A. Palmer Productions проделали свою работу по переводу игры на Game Boy Advance на столь высоком уровне, что те самые пресловутые снисходительные улыбки придется спрятать в нижний ящик стола...

В игре все находится на своих местах. Три эпизода по восемь уровней в каждом, привычный дизайн, знакомые лица и даже multiplayer по link-cable. Естественно, Game Boy Advance не может осилить **Doom** в полном объеме. Рядом вещей пришлось пожертвовать, но, думаю, это вряд ли кого-то смутит. Ну что с того, что трупы врагов практически сразу же исчезают? Несерьезно, знаете ли. Это же мелочи, в конце концов. Вы лучше убедитесь в том, что framerate вполне удобоварим, посмотрите, какие текстурки, как грамотно сделано освещение. Последнее, кстати, вызывало ряд серьезных вопросов, когда игра еще готовилась к релизу. Как всем известно, GBA (вернее, его владельцы) иногда серьезно страдает от отсутствия регулировки яркости дисплея. А потому слишком темные уровни **Doom** могли привести к тому, что стало бы просто неудобно играть. В частности, из-за этого в опциях появился дополнительный пункт, позволяющий отключить динамическое освещение. В результате освещение повсюду выравнивается и становится более ярким. Все просто.



Где David A. Palmer Productions допустили ряд досадных ошибок, так это в упомянутом уже multiplayer-режиме. В Cooperative вас удивит полное отсутствие возможности сохранить игру. Неприятно, прямо скажем. К слову, в single player`е сохраняться можно, разумеется, только между уровнями. Это так, для справки. Что касается Deathmatch (который готов приветствовать до четырех человек одновременно), то здесь вас огорошат отсутствием информации по сопернику, количеству времени и набранным фрагам. Когда битва закончится — тогда пожалуйста, а в процессе игры — обойдетесь.

В целом, **Doom** для Game Boy Advance не может вызывать никаких других эмоций, кроме положительных. Проблема заключается в том, что подобный продукт на портативной игровой системе смотрится по меньше мере странно. Это несерьезно. Вызывает удивление и заставляет чувствовать себя некомфортно. Скажите честно, вы считаете иначе? END



Глядя на все это, порой не верится, что играешь на GBA.

rating

Александр Щербаков	8	Великолепный порт Doom для Game Boy Advance. Не ждали.
Юрий Поморцев	8	Doom на Game Boy Advance — это не просто чья-та неудачная шутка, а отличнейший порт легендарной игры.
Дмитрий Эстрин	9	Один из самых лучших портов за всю историю игровой индустрии.
Борис Романов	8	Удивительно, но Doom на портативной игровой системе смотрится просто великолепно.

33
средний балл
8,3



Cel Damage

ПОВРЕЖДЕН И ОЧЕНЬ ОПАСЕН

Жанр: action **Издатель/Разработчик:** Electronic Arts
Количество игроков: до 4 **Онлайн:** http://www.ea.com

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9640

Доверие игрового гиганта Electronic Arts к корпорации Microsoft и ее мегапроекту Xbox никогда не было особенно высоким. EA объявила о своей поддержке новой консоли исключительно из опасения случайно проворонить хорошую прибыль.

Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru



Этим отношением и объясняется тот факт, что для PlayStation 2 и даже GameCube издательство готовит куда больше интересных проектов, чем для, казалось бы родной, американской приставки Xbox. **Cel Damage** — один из первых пробных камешков, брошенных EA на рынок скорее с целью тестирования аудитории, нежели для реального сбора денег. В недалеком будущем этот замечательный проект будет также выпущен на PS2 и GameCube, где уже, наверное, начнет приносить какую-то прибыль.

Немножко безумная, почти красивая, иногда веселая и, как правило, довольно скучная игра...

Установленная с легкой руки компании Sega и ее команды Smilebit мода на простой, но симпатичный эффект cel-shading, все никак не утихает. Даже сам Shigeru Miyamoto решил придать с его помощью мультяшный вид своему суперпроекту Legend of Zelda. Что уж говорить об Electronic Arts! Конечно же, компания использует возможности технологии по полной программе. **Cel Damage** — это аркадно-боевая гоночная игра, представляющая собой своеобразный сплав Twisted Metal и Quake. Игроки на маленьких машинках, нагруженных всевозможными вооружениями, носятся по небольшим тематическим уровням в надежде пристрелить врагов раньше, чем те это сделают с ними. Забава не слишком оригинальная, но ничуть не менее веселая. В жизнь мультяшных гонщиков помогает лучше «въехать» отличная графика, масса ярких красок и смешной дизайн. Мешают процессу безумный уровень сложности и слишком маленькие уровни, не подразумевающие практически никакой тактики со стороны игроков. Носимся и лупим снарядами из всех сил — вот, собственно и весь **Cel Damage**.



Как вам идея сплавить в единую цельную игру Quake и Twisted Metal? В итоге мы получим максимум драйва и динамики, помноженных на мультяшную графику.



Качество cel-shaded моделей весьма высоко. Ландшафты куда проще.

rating

Сергей Овчинников	6	Симпатичное, но быстро приедающееся и откровенно примитивное создание. Полное отсутствие глубины даже уровня Twisted Metal.
Юрий Поморцев	7	Симпатичная гонка с приятным графическими оформлением. Едва ли она увлечет вас надолго.
Дмитрий Эстрин	6	Простоватая игрушка для приятного двухчасового времяпровождения за телевизором. Потом надоест - это обязательно.
Александр Щербаков	7	Набивший оскомину cel-shading не спасает эту, как ни крути, средненькую гонку. Неплохо, но не более того.

26
средний балл
6,5

После семилетнего изгнания Кэнджи возвращается в свои родные края, которые за время его отсутствия превратились в наглядное пособие по изучению битв кланов. Сможет ли он найти в себе силы, чтобы собрать все возможные силы под флагом Красного Дракона, чтобы восстановить разрушенные и разрозненные земли.

Или же он уйдёт на тёмную сторону, как это в своё время сделал его отец со своим кланом Змеи, завоевав всех и вся много лет назад? Несмотря на выбор Кэнджи, ему всё равно придётся столкнуться лицом к лицу со зловещим кланом Лотуса, благородным кланом Волка и загадочными пришельцами из прошлого.



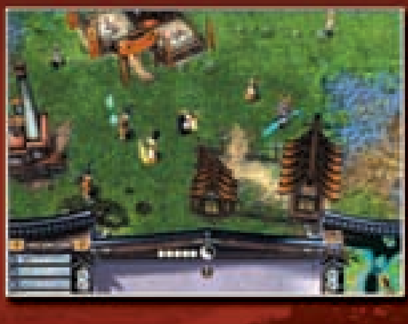
Battle Realms — фэнтезийная стратегия реального времени, разработанная компанией Liquid Entertainment — коллективом разработчиков, который возглавляет Ed Del Castillo, продюсер нашумевшей игры Command and Conquer.

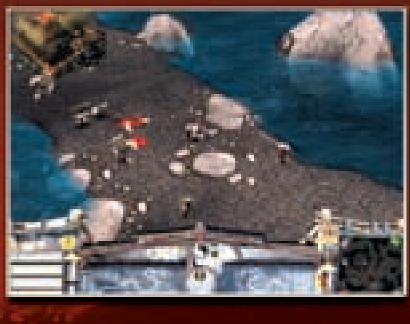
Вооружившись хорошо проработанной историей, мощным трёхмерным движком, Battle Realms объединяет уникальную систему живых ресурсов с детально проработанной системой боёв, что делает игру Стратегией с большой буквы.

В Battle Realms будет всё, что должно быть в стратегии реального времени наших дней.

- До восьми игроков в многопользовательской игре по сети или Интернету.
- Кампании + skirmish + редактор карт.
- 4 разных клана, что, в общей сложности, составляет порядка 80 уникальных отрядов и зданий в игре.

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru;
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru





BATTLE REALMS

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Project Gotham Racing

БЫСТРЫЙ, НО НЕ МЕРТВЫЙ

Жанр: аркадный гоночный симулятор **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Bizarre Creations
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.xbox.com/

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9294

Многие поклонники продукции компании Sega называют Xbox новым поколением платформы Dreamcast. Действительно, именно этой новой консоли мультиплатформенная Sega отдает сегодня наибольшее предпочтение, да и ее отношения с Microsoft можно назвать куда более близкими, нежели с теми же Sony и Nintendo.

Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru

Недавно даже выяснилось, что покойный президент Sega Isao Okawa все-таки вел переговоры с софтверным гигантом по поводу вхождения Sega в империю Microsoft. Видимо, переговоры эти на какой-то стадии провалились, но к счастью, на отношение компаний друг к другу никак не повлияли.





Что наверняка понравится в игре всем фанатам Gran Turismo – это красивые, ярко сияющие машинки.

Sega привела на Xbox не только продукцию собственных подразделений, но и игровые проекты своих компаний-сателлитов — таких, например, как Bizarre Creations, создателей великолепного Metropolis Street Racer. Английской студии было поручено в кратчайшие сроки создать для Xbox гоночную игру, которая могла бы поспорить в качестве графических решений с Sony'вской Gran Turismo 3. Работу же по прямому копированию Gran Turismo взяла на себя студия Wow Entertainment, которая готовит к выходу весной будущего года Sega GT 2002. Bizarre же, столкнувшись с проблемой чрезвычайно короткого цикла разработки, решили попросту перенести на Xbox свое предыдущее шедевральное творение MSR с кое-какими усовершенствованиями. **Project Gotham Racing** был создан менее, чем за год. Bizarre начала работу над игрой в январе этого года, и уже к ноябрю проект был завершен. В этом и кроется ответ на все возникающие при знакомстве с игрой вопросы. Bizarre не должна была сделать су-

Базовая структура игры полностью сохранилась – многочисленные уровни, разбитые на главы, призовые очки-«кудосы», которые необходимо собирать для открытия новых уровней и получения новых машин, оригинальная система оценки вождения не только по скорости и затрачиваемому на круг времени, но и по стилю вхождения в повороты и эффектности обгонов...

rating

Сергей Овчинников	7	Игра представляет собой немного переработанную технически и слегка дополненную версию Metropolis Street Racer на Dreamcast.
Юрий Поморцев	8	Качественная гонка от всем хорошо известной Bizzare Creations. Не так впечатляет, как Metropolis Street Racer, но все же.
Дмитрий Эстрин	8	Лучший racing за последние полгода. Безупречный с технологической точки зрения и совершенный с точки зрения физической модели.
Александр Щербаков	7	Гоночная игра от создателей Metropolis Street Racer. Только этот факт уже говорит о многом.

30 средний балл **7,5**



За красивые, по мнению AI игры, повороты игрокам начисляются “кудосы” - универсальная валюта.



перигру. От компании требовалось лишь поставить качественную и красивую гонку к американской премьере консоли. Так что не ждите откровений.

Базовая структура игры полностью сохранилась – многочисленные уровни, разбитые на главы, призовые очки-«кудосы», которые необходимо собирать для открытия новых уровней и получения новых машин, оригинальная система оценки вождения не только по скорости и затрачиваемому на круг времени, но и по стилю вхождения в повороты и эффектности обгонов... Что нового? К Токио, Лондону и Сан-Франциско, перенесенным в новый проект практически в том же виде, в каком мы наблюдали их в MSR (в большинстве случаев Bizarre даже не переделывали текстуры на зданиях), добавился еще один мегаполис, столь любимый Microsoft и лично Биллом Гейтсом Нью-Йорк. Общее количество трасс в игре при этом практически не изменилось – относительно неудачные треки из MSR в новом проекте были заменены улицами мировой финансовой столицы. Значительно улучшены модели автомобилей, на которые теперь, по словам Microsoft, затрачивается от 8 до 16 тысяч полигонов. Машинки бешено отражают свет и весь окружающий пейзаж, делая это куда эффектнее GT3 и одновременно окончательно дискредитируя своей нереалистичностью этот некогда вызывавший только положительные эмоции эффект. Введена система визуального повреждения автомобилей при столкновении. Учитывая, что машины в игре лицензированы (то есть представлены под соответствующими настоящими торговыми марками), данный момент можно назвать почти прорывом.

Студия Bizzare Creations начала восхождение по лестнице славы с первого симулятора F1 для PlayStation, изданного компанией Sony. После этого был амбициозный Metropolis Street Racer и странный аркадный шутер Furballs, выпущенный для DC и PS2. Вместе с Sega Bizarre подружилась и с Microsoft…



Трассы, расположенные на территории Нью-Йорка, отличаются большей проработкой. Да, и разумеется, башни WTC предусмотрительно убраны.

К сожалению, в погоне за красивыми отражениями, разработчики совершенно забыли о ландшафтах. В плане качества прорисовки и детализации трасс игра осталась на уровне Dreamcast, и это очень обидно. Несколько более интересны уровни в Нью-Йорке, но они, кажется, тоже готовились для DC-версии MSR и не были включены в первую игру по причине нехватки времени. Сохранились многие странности системы оценки, а проработка столкновений совершенно не впечатляет. Графически проект находится на достаточно высоком уровне, но низкая детализация трасс оставляет не очень приятные впечатления.



Несмотря на качество проработки моделей, световые эффекты остались на уровне Dreamcast.

Если вы никогда не играли в Metropolis Street Racer, то попробовать **Project Gotham** стоит наверняка – ведь это действительно новое слово в гоночном жанре, пусть фактически и годичной давности. То же самое могу рекомендовать тем, кто в MSR так и не наигрался. Обычные же поклонники гонок, уже опробовавшие в действии прошлое творение Bizarre Creations, не найдут для себя в первом Xbox-проекте студии абсолютно ничего нового. END

NBA Live 2002

НУ, ЕЩЕ ЛОЖЕЧКУ...



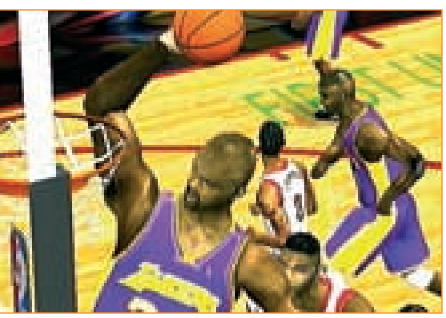
Жанр: sports **Издатель:** Electronic Arts
Разработчик: EA Canada **Количество игроков:** до 4
Онлайн: http://nbalive2002.ea.com/

Дополнительная информация: http://www.nba.com/

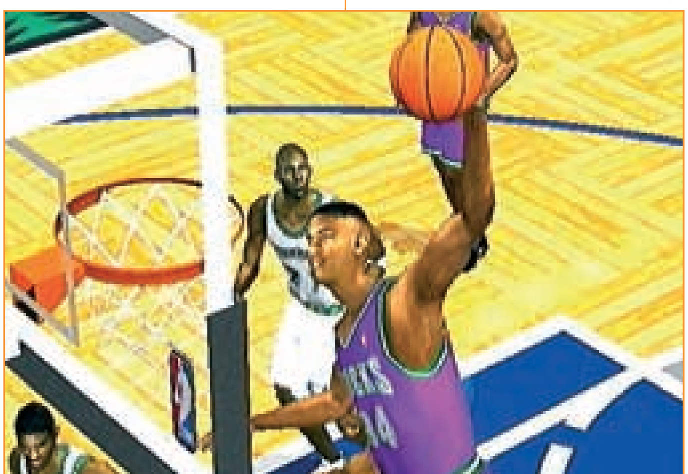
Как и следовало ожидать, NBA Live 2002 не демонстрирует игрокам абсолютно ничего нового, при этом оставаясь продуктом, востребованным публикой. Естественно, все невероятно качественно, красиво, играбельно — и при этом совершенно обыденно и, честно говоря, несколько скучно.

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

Этот релиз знаменателен двумя фактами. Во-первых, это, похоже, первый баскетбол для Xbox. Во-вторых, **NBA Live 2002,** судя по всему, — последняя игра своего жанра для PS one. Последний факт, сами понимаете, особенно важен, учитывая количество обладателей PlayStation в нашей стране. В остальном **NBA Live 2002** – банальное продолжение популярной линейки EA Sports, которое в любом случае достойно освещения на страницах журнала.



Графически **NBA Live 2002** мало чем отличается от NBA Live 2001, хотя общее впечатление это и не портит. Прошлогодняя версия игры и так была весьма впечатляющей в визуальном плане, опережая все остальные баскетбольные псевдосимуляторы, — в новом же продукте разработчики лишь чуть-чуть подрехтовали некоторые отдельные моменты. В частности, заметны улучшения в анимации игроков, плюс наблюдается некоторый прогресс в детализации моделей. На первой PlayStation, правда, вы вряд ли что-нибудь такое заметите, но на то есть объективные причины. В версиях же для PlayStation 2 и Xbox в этом плане все в порядке. Некоторые нарекания вызывает паркет на площадках. Он, конечно, оформлен очень стильно — блестит, как будто отполирован и воском намазан, — но что касается отражений на нем, они могли бы быть выполнены и получше.



Повторы особенно удачных dunk`ов смотрятся в NBA Live 2002 весьма приятно.

Подробным образом рассматривать игровой процесс **NBA Live 2002** не имеет никакого смысла, так как Electronic Arts, похоже, окончательно отказалась от мыслей по внесению каких-то ощутимых изменений в геймплей своих новых продуктов. Понятно, что какие-то серьезные перелопачивания не особенно всем и нужны. Но, господа, стоит вспомнить, что раньше в рамках одной серии EA Sports одна спортивная игра отличалась от другой, причем не статистическими данными, составами команд и оформлением менюшек, а реально. Возьмем хотя бы классический пример с FIFA 1998 Road to World Cup и FIFA 1999. Отличия в игровой механике были очевидны. Кому-то они пришлись не по душе, но главное, — ведь могут, если хотят. **NBA Live 2002** с точки зрения игрового процесса совершенно стандартен. Обращает на себя внимание лишь один досадный эпизод, касающийся недавно принятых в NBA поправок к правилам. Разработчики не смогли нормально перестроиться в соответствии с этими требованиями, а потому существуют некоторые проблемы с зональной защитой. Серьезные фэны баскетбола (к которым, сразу оговорюсь, себя я не отношу) наверняка будут разочарованы.

Последний момент, который хотелось бы отметить, — это заметная доработка некоторых аспектов всеми любимого режима Franchise, что, несомненно, должно порадовать людей, готовых провести за игрой достаточно серьезное количество времени. Ну и, конечно, нелишним будет упоминание о том, что популярный вариант игры «один-на-один» остался на месте.

Любители серии NBA Live получили еще одну игру, обязательную к приобретению. Все же остальные получили очередной повод для того, чтобы отпустить парочку ядовитых комментариев в адрес EA Sports.

rating

Александр Щербаков	7	Обыкновенный NBA Live. Продукт для поклонников этой серии, которым не важно, есть в нем что-то новое или нет.
Юрий Поморцев	7	В NBA Live 2002 вы найдете практически все то же самое, что и в NBA Live 2001. Даже графически игра мало изменилась.
Дмитрий Эстрин	7	"Традиционно качественный симулятор баскетбола от EA Sports с некоторыми новациями в игровом процессе".
Борис Романов	7	Про новый баскетбол от EA Sports нельзя сказать ничего, кроме того, что это новый баскетбол от EA Sports.

28
средний балл
7,0

MegaRace 3

DEMO на диске

БЫСТРЕЕ. БЕЗУМНЕЕ. СКУЧНЕЕ

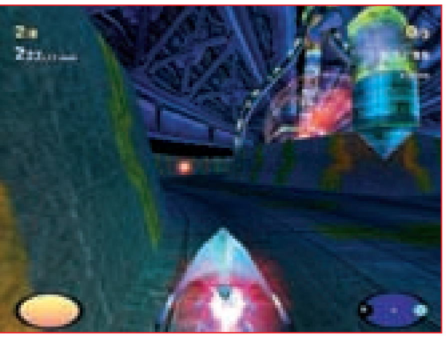
PC **Жанр:** racing **Издатель:** 1C/Cryo Interactive **Разработчик:** Cryo Interactive **Локализация:** Nival Interactive **Требования к компьютеру:** PII 450, 128Mb RAM, 3D-ускоритель **Онлайн:** http://megarace3.cryogame.com/

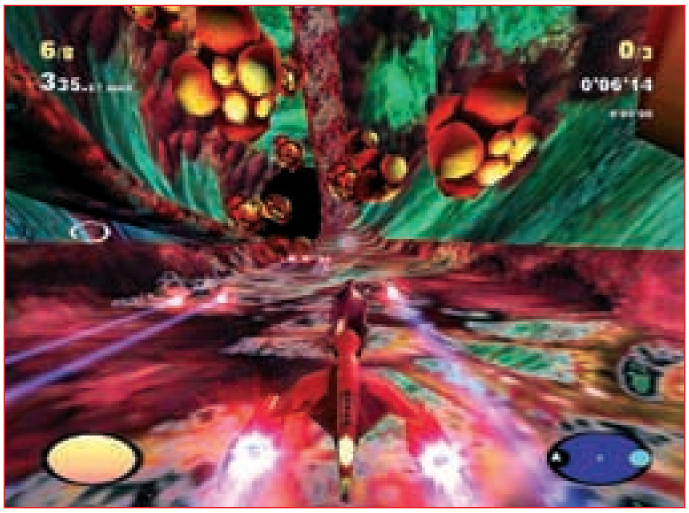
Доп. инф.: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8954

Кто бы мог подумать, что Cryo способна создавать не только квесты. Все об этом, конечно, знали, но очень уж основательно забыли. Пора вспоминать снова. Французы решили порадовать нас продолжением некогда очень популярного сериала MegaRace.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Как и в любой футуристической гонке, во главу угла здесь поставлена динамика происходящего. В погоне за скоростями разработчики дошли крайностей. Все заезды происходят в микромире, а мы оказываемся за штурвалом машины, по сути, являющейся микрочастицей. Спидометр измеряет скорость в наномилях в час, что несколько странно. Если мне не изменяет память, элементарные частицы движутся со скоростями, сравнимыми со скоростью света. Места действия? Самые безумные. Внутренности крыски, мир насекомых, ядерный ускоритель и далее в том же духе. Но по-настоящему шокирует не столько окружающая трассы реальность, сколько их дизайн. Забудьте о таких понятиях, как верх и низ, забудьте о силе притяжения, — в микромире законы классической механики Ньютона не действуют. Незабываемое впечатление производит участок трассы, состоящий из переплетающихся труб, по которым проносятся гонщики. Антураж: парящие в воздухе молекулы, лужицы слизи, подвижная органическая материя, нависающая над трассой. С дизайном все в полном порядке.

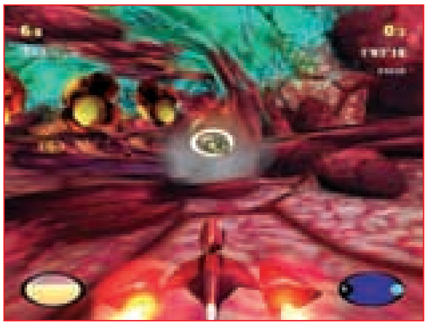




По буйству красок MegaRace 3 может поспорить даже с Rez!

Забудьте о таких понятиях, как верх и низ, забудьте о силе притяжения, — в микромире законы классической механики Ньютона не действуют. Незабываемое впечатление производит участок трассы, состоящий из переплетающихся труб, по которым проносятся гонщики. Антураж: парящие в воздухе молекулы, лужицы слизи, подвижная органическая материя, нависающая над трассой. С дизайном все в полном порядке.

Наша машина имеет три режима функционирования: атака, защита и скорость. В зависимости от того, какой из них мы выбираем, имеющаяся у нас в наличии энергия расходуется либо на оружие, либо на защитное поле, либо на ускорители. Не слишком удобно, но оригинально. Оружие нам нужно, чтобы отстреливать оппонентов, а также уничтожать особо оговоренные в начале миссии цели. Кстати о миссиях. Все действо происходит в рамках телешоу, с неизменным для MegaRace ведущим Лэнсом Бойлом. Он-то и отправляет нас выполнять смертельно опасные задания.



Между прочим, мы путешествуем по организму. Вот такие необычные гонки!

Что касается технической стороны, к ней есть нарекания. Графика — самая обычная. От прочих представителей жанра по этому параметру MegaRace 3 не отличается ничем. Огорчают некоторые сложности с управлением, обусловленные дизайном трасс. Машина может застрять, врезавшись во что-то, срикошетить от стены или, подпрыгнув на далеко не очевидном препятствии, улететь в кювет.

В целом, MegaRace 3 производит впечатление весьма средней игрушки. Оригинальности в ней гораздо больше, чем в большинстве подобных продуктов, но интереснее играть от этого не становится. Надоедает довольно быстро. Хотя скорости и безумные трассы действительно впечатляют. END

rating

Олег Коровин	7	Очень неплохая гонка. Гораздо лучше многих, существующих на данный момент.
Юрий Поморцев	7	Отчаянно ярко, безумно быстро и зашкаливающе динамично. Чистый адреналин в гонках по кишечному тракту!
Дмитрий Эстрин	7	Качественный racing в лучших традициях сериала.
Александр Щербаков	7	Третья часть легендарной гоночной серии. Ничего особенно интересного в MegaRace, кроме легендарности, уже не осталось.

28 средний балл 7,0

Supercar Street Challenge

НЕ ВСЕ ТО СУПЕР, ЧТО СУПЕРКАР...

BONUS НА DUCHE

PC PlayStation 2

Жанр: racing Издатель: Activision Разработчик: Exakt Entertainment
Количество игроков: до 2 Требования к компьютеру: PII 300, 64MB RAM, 3D-ускоритель
Онлайн: http://www.activision.com/games/supercar/

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9506/

Мы уже не первый раз сталкиваемся с многочисленными обещаниями разработчиков, которые впоследствии не выполняются. Так случилось и на этот раз.

Green Ice
greenice81@mail.ru





В Supercar Street Challenge вы сможете создать свой прототип авто.

Разработчики из Exakt Entertainment обещали, что в игре **Supercar Street Challenge** мы будем ездить на роскошных машинах по известным столицам мира — таким, как Париж и Рим, — буквально наполненным людьми. И что на деле? Мегаполисы наличествуют, но в них вымерли все люди. Как класс. И это еще полбеды. Куда большее разочарование вызывают машины, суперкары, которые на проверку оказались железными ящиками с двумя осями и четырьмя колесами. Нет, к внешнему виду прототипов не придерешься, но физическая модель создавалась именно для вышеуказанных ящиков. По логике, машины такого класса должны обладать отличными техническими характеристиками. Представьте, например, что вы участвуете в гонке на своем новеньком Lotus M220. И каково будет ваше удивление, если вы, в пылу азарта не вписавшись в первый же поворот, врежетесь в стену и... и увидите абсолютно новенькую машину. Ни царапины! Видно, разработчикам из Exakt Entertainment слишком дорого обошлась лицензия на машины, представленные в **Supercar Street Challenge**. Боятся портить единичные экземпляры даже в виртуальности.

> **SONY НАСТУПАЕТ**
>
> Supercar Street Challenge на PS2 выглядит намного лучше. Игра не тормозит (в отличие от PC) и обладает существенно более богатыми графическими возможностями.

НИ РЫБА НИ МЯСО

Сразу после запуска **Supercar Street Challenge** вас буквально поразит видеоролик. Машины, рассекающие дождливую ночь, объявшую мегаполис, – зрелище потрясающее. А вот в игре, увы, все выглядит куда более блекло и бедно. В состояние тихого ужаса приводят плоские, грубо нарисованные деревья и текстуры неба. Хотя некоторые проявления гения разработчиков все же встречаются. Неплохое впечатление оставляют гигантские небоскребы и мосты, светофоры на улицах и ночной дождь.

Добро пожаловать в мир виртуальных гонок!



Дождь в Supercar Street Challenge выглядит совсем неплохо.

Есть у игры один несомненный плюс. Добавьте к списку эксклюзивных авто от Lotus, Vision и Ferrari возможность создавать собственные концепт-кары и модифицировать уже имеющиеся. Согласитесь, неплохо прокатиться на собственноручно созданном суперкаре по одной из двадцати трех известнейших столиц мира, да еще под хорошую музыку в стиле NFS. А если вам не хочется корпеть над созданием своей машины, просто выберите один из пятнадцати предоставленных прототипов. И все бы это было великолепно, если бы не слабая физика и мертвые города. А задумка была отличная...

В ИТОГЕ

В игре есть много положительных и отрицательных моментов, что говорит о не вполне удавшейся попытке сделать качественный проект. Увы, разработчики не смогли не только воплотить в жизнь все свои обещания. И это не удивительно, поскольку **Supercar Street Challenge** — сугубо коммерческий проект. END

rating

GREEN ICE	5	Игровой мир больше потерял, чем приобрел с выходом этой игры. Посредственная реализация великолепных идей.
Юрий Поморцев	6	Хорошая по задумке, но слабая по реализации игра. Вероятно, все силы разработчиков ушли на покупку лицензии.
Дмитрий Эстрин	5	Тоска зеленая - больше даже сказать нечего. Удивительно, как такие игры умудряются выживать в наше время...
Александр Щербаков	6	Тотально проходная гоночная игра.

22 средний балл 5,5

Myth 3: The Wolf Age

ШАТКОЙ ПОСТУПЬЮ ПО СТОПАМ МЭТРОВ

PC **Жанр:** strategy **Издатель:** Take 2 Interactive **Разработчик:** Mumbo Jumbo Games
Онлайн: http://www.mythwolfage.com/
Требования к компьютеру: PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8540

Как славно все начиналось... Молодая и талантливая команда разработчиков Bungie прославилась на весь мир своим гениальным Myth'ом. После него был еще более выдающийся Myth 2, но разработчики, подтверждая свою талантливость, взялись и за принципиально не похожие на свой первый хит игры.

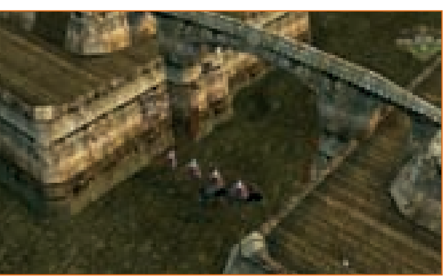
Олег Коровин
korovin@gameland.ru



Картинка похожа на какого-нибудь Summoner'a. Но перед нами стратегия, а не RPG.



Потом была Microsoft, деньги, чуть-чуть славы, много проблем... Bungie забросила сериал и занялась другими разработками. А третью часть саги создавали уже Mumbo Jumbo Games, выходцы из легендарной Ritual. Опыт у ребят есть, талант — тоже. Но игра создавалась в кратчайшие сроки — на ее разработку ушло меньше года. Хотя новому проекту, основанному на шедевральном Myth 2, вроде бы, много и не требовалось, чтобы повторить успех предшественника. Ввиду всех этих противоречивых фактов, сказать, какой же будет третья часть сериала, было очень трудно вплоть до ее выхода. Но, наконец, туман рассеялся...



Солдаты охраняют осаждаемый город. Обороняться гораздо легче, чем нападать.

События **Myth 3** разворачиваются задолго до начала действия первой части игры. Пересказывать сюжет бессмысленно. Как и раньше, это легенда, полная драматизма, интриг, предательств и героических подвигов — все очень сложно, запутанно, но интересно. Классический стиль повествования, присущий Myth, выдержан безупречно. Слушать брифинги часто бывает интереснее, чем проходить миссии. Великолепно! Но это касается лишь стиля. Сам сюжет страшно банален и во многом копирует своих предшественников. Количество избитых клише грозит побить все рекорды. С классической фэнтезийностью здесь явно перебарщивают: как минимум трех магов в игре называют самыми-пресымыми могущественными колдунами на земле, в любом артефакте заключены силы поистине вселенских масштабов, любой враг — адское создание, одним своим видом повергающее в ужас... Тем не менее, именно история, сам миф, служит лучшим стимулом, для того чтобы удержать игрока за компьютером до самого конца.

Что касается игрового процесса, тут все гораздо проще. Поначалу возникает ощущение, что от Myth 2 игра не отличается вообще. Это не так уж далеко от истины, потому как из-за проблемы со сроками вторую часть сериала действительно копировали по максимуму. Однако с этим Mumbo Jumbo несколько перестарались. В игре почти нет новых юнитов! Это был шок. Любая уважающая себя стратегия первым делом демонстрирует нам легион новых воинов — но не **Myth 3.** Хорошо, об этом можно забыть (и действительно забываешь), погрузившись в пучину войны

Оборона города напомнила мне великолепный Stronghold. Лучники с гномами обстреливают врага с крепостных стен, а меченосцы стерегут главный вход, чтобы выжившие под градом стрел не прорвались внутрь. Вот здесь настоящее раздолье для стратега. Хотя все это уже было.

rating

Олег Коровин	7	Великолепная атмосфера, проверенные временем принципы игрового процесса.
Юрий Поморцев	7	Очень средненько. Не доведенный до ума и кишащий мелкими багами проект. Не пора ли серии Myth на свалку истории?
Дмитрий Эстрин	6	Баги, мало изменений, не слишком красиво... Прогресса, в общем, никакого. Что печально...
Александр Щербаков	7	Myth 3 разрабатывала не Bungie, и это очень хорошо заметно. Тем не менее, сильно испохабить игру новым умельцам не удалось.

27
средний балл
6,7



До чего похож на Soulblighter'а! А ведь это один из главных положительных героев!

с темными силами. Но тут нас ждет совсем уж неожиданное открытие. Не изменилось вообще ничего! Тактика ведения боя, управление, искусственный интеллект, по-моему, даже короткие фразы, бросаемые нашими вояками в пылу борьбы, — все осталось по-прежнему. Шокирует? Еще бы! Что делать-то будем? Продолжаем играть.

А впереди нас ждет еще множество открытий. Карты в **Myth 3,** конечно, новые, как и миссии – и это уже не-



В подземельях мы проведем на удивление много времени.

плохо. Казалось бы. Но в течение первой трети игры нам придется слоняться по огромным открытым территориям в поисках врагов. Суть действа на таких картах сводится к тому, что нам нужно перебить всех или почти всех. Тактики в такой войне не требуется вообще никакой. Главное — иметь много терпения, чтобы найти разбросанного по всей территории противника. У третьего Myth есть явная тенденция к превращению в RPG. Правда, нужно учесть, что как ролевик этот проект вообще никакой. Зачем же тогда заставлять нас шататься по подземельям, словно взятым из первого Diablo, с кучей тупиков, поворотами под 90 градусов и врагами, упрямо прущими на нас по коридорам? Зачем пускать отряд из четырех героев-воинов (один из них еще чуть-чуть маг) блуждать по лесу в поисках босса? Где в такой миссии место тактике? Сие тайна великая есть.



Цветовая палитра Myth 3 довольно однообразна.

Хотя все не настолько мрачно. Есть и довольно интересные задания. Оборона города напомнила мне великолепный Stronghold. Лучники с гномами обстреливают врага с крепостных стен, а меченосцы стерегут главный вход, чтобы выжившие под градом стрел не прорвались внутрь. Вот здесь настоящее раздолье для стратега. Хотя все это уже было. Нет в этом изюминки. Где вы, миссии по вызволению собственного отряда из охраняемого лагеря? Где диверсионные операции, когда гном-невидимка проникает в крепость и открывает ворота, чтобы основные силы могли начать штурм? Все осталось в далеком прошлом.

Существенной доработке подвергся движок. Ура! Отныне все юниты трехмерные. Да не просто трехмерные, а в сияющих доспехах, с огромными мечами и щитами в руках... давно бы так. На картах существенно поприбавилось растительности, что пошло на пользу реализму. Теперь не только наши юниты не видят врага из-за возвышения, но и нам с высоты птичьего полета далеко не всегда открывается наилучший обзор — в густом лесу сражаться действительно тяжело, так как кроны деревьев существенно ухудшают видимость. А вот интерфейс остался практически без изменений. А зря. Камерой, вращающейся по всем осям и начисто лишенной самостоятельности, управлять не так-то просто. Да и панельки всякие занимают слишком много места на экране, мешая обзору. Проблему можно было бы решить, если бы нам было дозволено менять угол наклона камеры, но этой опции как не было раньше, так нет и теперь.

Будем подводить итог. На самом деле играть в **Myth 3** интересно. Все хорошее, что было у предшественника, есть и здесь. Но вот дизайн, структуру миссий и интересные тактические решения скопировать нельзя. Их надо придумывать самим. А с этим у Mumbo Jumbo были проблемы. Не будь первого и второго Myth, это была бы одна из лучших игр современности. Но они есть. А так как графические отличия хоть и существенны, но не радикальны, то не видевшим Myth 2 можно смело рекомендовать купить его. Остальные... вряд ли поклонники сериала смогут пропустить очередную его часть, какими бы недостатками она ни страдала. Они будут не так уж и неправы. Ведь это все тот же великолепный Myth... END

«Мы встречали Новый год на Кипре, а вы где?» – «Опять в милиции!»

ИНТЕРНЕТ 2001/2002:

RPG, АВТОДРОМЫ, СИМУЛЯТОРЫ И НЕСБЫВШИЕСЯ НАДЕЖДЫ...

Новый Год на носу, а следовательно, пора подводить кое-какие итоги. Например, сбылись ли обещания, данные нам год назад? Начать проверку решил с себя. По такому случаю не поленился залезть в Сеть и перечитать свой гороскоп на прошедший 2001-ый (кому не лень, сходите, скажем, на http://www.toast.ru/ny/horoscope и полюбопытствуйте, насколько верны были предсказания вашему знаку Зодиака).

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

Kali #114897

Оказалось, все как обычно. Ну, хоть что-нибудь бы крутое сбылось! Обещанные хлопоты, конечно же, настигли, куда от них денешься, а вот по части радужных планов – совпадение жизни с прогнозом, увы, далеко не полное...

Примерно так обстоит дело в завершившемся году и со многими онлайновыми проектами. Обещали нам много чего, а



исполнили далеко не все. Так что давайте-ка вспоминать и сравнивать. Но начнем мы, конечно, с приятных впечатлений 2001 года...

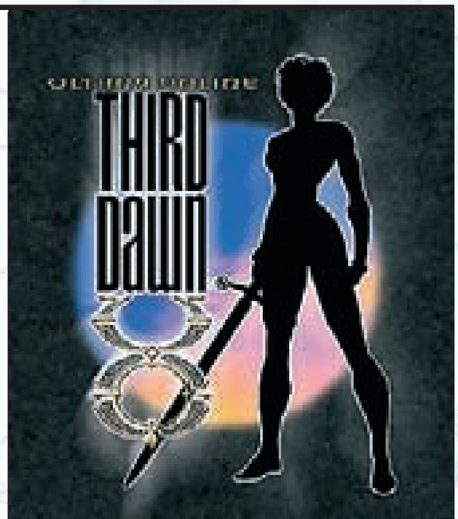
Что было?

Самое яркое из таковых – это, несомненно, **Dark Age of Camelot** (**www.darkageofcamelot.com**), многопользовательский онлайновый ролевик в стиле «поздней фэнтези», бьющий ныне все рекорды по продажам. Судите сами: с 9-го по 29 октября **Mythic Entertainment** продала в США и Канаде более ста тысяч копий, что просто-напросто сравнимо с количеством игроков в **Everquest**, **Ultima Online** и **Asheron's Call**. А впереди ведь еще Европа, Азия и другие континенты! Успех **Dark Age of Camelot** закономерен и многогранен. В его основе не одна лишь удачная концепция борьбы трех сообществ онлайновых игроков между собой и за ничейные земли, не только уникальная система контроля **Pkilling'a**, но и слаженная работа над проектом. Результат – выход игры состоялся точно в срок, а благодарные геймеры раскупают **Dark Age of Camelot**, как горячие пирожки.

Другой «приятной новостью» стала **Anarchy Online** (**http://www.anarchy-online.com/**). Однако, в отличие от **Dark Age of Camelot**, она была «в работе» у Funcom аж с января 1999 года, но на прилавки магазинов попала только этим летом. Несмотря на столь затяжную разработку, **Anarchy Online** не выглядит устаревшей ни графически, ни идейно и даже нарушает кое-какие каноны жанра.

Действительно, за долгое время у потребителей сложилось впечатление, что 99% **RPG** – это фэнтези с дикими зверями, воинственными лесными эльфами, мутантами, коим противостоят доблестные рыцари и маги. **Anarchy Online** совсем другая, она переносит игрока в... 29475 год, на далекую планету **Rubi-Ka**. Здесь развернулась война между корпорацией **Omni-Tek**, захватившей контроль над планетой, и повстанческими кланами, пытающимися свергнуть правящий режим. Игрок волен занять абсолютно любую сторону - от управляющего одного из департаментов **Omni-Tek**, до предводителя мятежников - или вообще стать независимым солдатом удачи, ищущим деньги и славу. Такая вот добротная и очень не скучная игровая концепция!

Не стоит думать, что успехи 2001 года в онлайновых многопользовательских играх (**MOG**) исчерпываются ролевиками. Нет, прошедший год пополнил Зал Славы **MOG** еще одним жанром – гонками!



С конца октября 2001 года в Интернете открыт... автодром **Motor City Online** (**http://mco.ea.com**). Разработка **Motor City Online** была начата тоже давно, еще в 1999-ом, с тем, чтобы представить серию **Need For Speed** в Сети. Работа шла параллельно с созданием четырех частей **NFS**, и дело того стоило! Лицензированные марки авто, сверхреалистичная физика, увлекательные трассы – все это доступно круглые сутки и из любого уголка Интернета. К этим очевидным для фаната гонок преимуществам **Motor City Online** нужно добавить хорошо продуманную клубную систему, виртуальные чаты и аукционы, великолепную информационную поддержку и отлаженный рейтинг игроков. Это придает старой серии совершенно иную окраску, недоступную в одиночных режимах (многие полагают, что отсутствие игры в Интернете в



предыдущих частях **Need For Speed** как раз и вело ее к постепенному «умиранию»). Как полагают в **Electronic Arts**, **Motor City Online** умножит количество фанатов **NFS** и возродит былую славу компании как лучшего производителя гонок для **PC**. Похоже, так оно и случится...

Чего не было...

Новый год – праздник контрастов. Дома весело, тепло, елка нарядная, стол праздничный, а на улице мороз, снег, темень. Так что теперь мы переходим к разговору о грустном – к отложенным и отмененным играм.

Fallen Age... «Таких рекламных трюков игровая индустрия еще не знала! Разработчики из **Netamin** (**www.netamin.com**) просят геймеров присылать им диски с **EverQuest'ом**, **Ultima Online** и подобными играми в обмен на... всего лишь участие в бета-тестировании своей новой игры! Думаете, охотников не нашлось?! А вот и нет, шлют и немало!» Это цитата из превью **Fallen Age** – онлайнового ролевика, переносящего геймера в 6415 год н.э. 10000 уникальных предметов в одном игровом мире, 126 заклинаний, индивидуально проектируемые «портретики» персонажей, режим колонизации, в котором привычная **RPG'шка** превращается в... стратегию в реальном времени (**online RTS**) и тому подобные заманчивые штучки.

Увы, все отложено на неопределенное время из-за ссоры разработчиков между собой по каким-то вопросам игровой концепции. Жаль, жаль.

А что же бета-тестеры, сдавшие свои диски **Netamin'у**? Их всех перекинули тестировать... **Dark Age of Camelot**. А диски так и не вернули, и теперь «честные» разработчики спрашивают геймеров о том, что им делать с тысячами компактов, пылящихся в офисе (ругаться и предлагать

В многопользовательском ролевике Fallen Age при достижении 30 уровня игрок сможет переключиться из обычного режима выполнения заданий или просто PKilling'a в режим колонизации. Таким образом, привычная RPG'шка превращается в стратегию в реальном времени!

Если стратегическое дарование геймера окажется достаточным, он получит право стать Великим Императором и руководить всеми новичками, вступающими в игру. Но как оно будет на самом деле, мы узнаем лишь в том случае, если в Новом Году работа над проектом возобновится...

идеи на **http://www.fallenage.com/cdpoll.asp**)...

Ultima Online 2 (**Ultima Worlds Online: Origin**) тоже не состоялась, хотя ой как назрела и планировалась на второй квартал 2001. Все, что мы имеем сегодня, это **Ultima Online: Third Dawn** (это как бы «**Ультима: 3D**») и всякие там игрушки-маечки от **Todd McFarlane**, нового дизайнера серии.

Увы, легендарная игра явно деградирует, отделываясь от геймеров дополнениями («**Месть лорда Блэкторна**») на манер **Asheron's Call** и **Everquest'a**. Но эти-то игрушки уже давно используют новые технологии в графике, и им только и остается, что менять какие-то мелочи да развивать вселенные, а **Ultima** нужен серьезный ремонт. Но пока, похоже, на него нет ни денег, ни сил, ни **Origin**, наконец...

Еще один долгострой, так и не вышедший в 2001-ом, – **Horizons: Empires of Istaria** (новости лучше смотреть тут: **http://horizons.mmorpg.net**). С 1999-го года команда разработчиков из **Artifact Entertainment** (ныне это аж 34 человека, одних сценаристов – трое), пытается собрать в **Horizons** все лучшее из «**EQ, AC, UO, DAoC, AO, WWII, Lineage, Jumpgate, Shattered Galaxies**...» и сделать, наконец, игру геймерской мечты (онлайновой, конечно). Понятно, что это супермасштабная и потому маловыполнимая задача, но если бы ее удалось воплотить хоть на 50%, то мы бы ахнули от изумления.

А пока – ждем-с...

Чем сердце успокоится...

Философия бывалого геймера проста и сводится к одному: «Живи, радуйся и надейся на появление классных игр!» Чего же нам ждать в 2002-ом?

Заглядывать далеко вперед – на осень/зиму 2002 – скорее всего, бессмысленно (хотя мы помним, например, об анонсированной **Lukas Arts** online-эпопее **Star Wars Galaxies**, **www.lucasarts.com**).

Ну а вот многое из того, что запланировано «на весну» и - о чудо! - даже проходит тестирование, скорее всего, сбудется (тьфу, тьфу, чтобы не сглазить...).

Если верить разработчикам, это будут

> Из диалога на сервере GameLand Kali:
>
> — Слушай, а правда, что внешние модемы устойчивее внутренних?
>
> — А то! Ведь у них четыре ножки и низкий центр тяжести!

следующие великие онлайновые игры (список неполный и пристрастный):

– **Warcraft 3: Reign of Chaos**. Опыт **Warcraft 2/StarCraft/Warcraft:BNE** показывает, что главное в **RTS-хитах** от **Blizzard** – отличный мультиплейер и фантастический игровой баланс. Несомненно, все это будет и в новом продукте (кстати, полная история мира **Warcraft 3** на русском языке есть на **http://www.warcraftiii.ru/global/prehistory/**). А уж лицензионными или нет, копиями обзаведутся россияне - не так



важно, ведь у **Battle.net** давным-давно есть полный андеграундный аналог...

– **Sims Online**. Меня миновала маниакальная страсть к этому стратегическому симулятору жизни. Но для многих геймеров знакомство с этой забавной игрушкой оказалось фатальным и привело к выпадению из реальности. С появлением Интернет-аналога опасного продукта увеличится количество жертв – ведь игра станет доступной отовсюду. Возможно, в



этом и состоит тайный план **EA/Maxis**?

– **Magic: The Gathering Online**. Многопользовательская онлайновая версия популярной карточной магической игры. Судя по количеству поклонников **MTG**, бегающих с колодами по тусовкам Москвы, успех проекта – даже в России – вроде бы, гарантирован. Но некоторые сомнения вызывает виртуальность карт и боев в Сети. Не оттолкнет ли это фанатов **MTG**, привыкших к тесным личным контактам?

Дела домашние!

Все, о чем говорилось выше, – продукты западной цивилизации. Ими мы, конечно же, пользуемся, но в России все не так, все по-другому. Сам Новый Год тут будут встречать не маленькими «дринками» виски, а большими стопками водки. Так что вот вам бесплатный совет: прежде чем приступить к празднованию, положите в карман записку, где будут указаны ФИО, адрес, куда «отнести тело», и, главное, номер года, который вы решили встретить. Проверено, после третьей такая памятка очень даже помогает...

Мы же вернемся в год 2001-ый. Что было интересного на Родине? Какие онлайновые игры появились и развивались в Рунете? Само собой, совсем не те и не такие, что рулили в это время за рубежом...

Прежде всего, отметим продолжающееся восхождение к вершинам популярности (в масштабах Рунета) и умножение серверов онлайновой пошаговой стратегии **Dark Middle Ages** (по-русски – «Смутное Средневековье», **http://dma.rk5.bmstu.ru/strategy/home.html**). Игре уже скоро пять лет, а ее все так же любят (для несведущих: ближайший аналог геймплея – это **HoMM** в варианте online на 20-30 игроков). Каждая партия (игра) в **Dark Middle Ages** – это онлайновый мир, где правители (т.е. геймеры) пытаются захватить единоличную власть. Главное отличие от похожих пошаговых продуктов заключается в том, что «ход» требует планирования на неделю вперед! Эта особенность выводит на первый план умение игрока предвидеть события, а также способность... строить козни и интриговать. Партия длится в среднем полгода, а бывает и больше. Кроме того, управление даже средних масштабов государством – это серьезный труд, отнимающий определенное количество времени.

Но это не смущает никого из поклонников **Dark Middle Ages**, тем более что для участия в игре нужна лишь электронная почта да браузер.

Другой успех – старт в январе 2001-го онлайновой многопользовательской космической стратегии в реальном времени **Real 4X** (**4X** – **Existence**, **Exploration**, **Expansion** и **Exchange**, то есть **Существование**, **Исследование**, **Завоевание**, **Обмен**), тоже совершенно российского проекта. Игровой процесс в **Real4X** (**http://real4x.raid.ru**) мало отличается от классического для жанра. Игрок загружает и инсталлирует клиент игры, подключается, выбирает «позывные», расу и начинает колонизацию Вселенной. По мере развития он отдает команды появившимся флотам и завоеванным планетам. Выполняться команды могут сутками, так что можно надолго отключаться или

> В корейской MMORPG Helbreath убийство персонажей (PKilling) разрешено, но не везде, а на специально отведенном острове (Bleeding Isle). Туда можно купить билет (да-да, своего рода “лицензию на убийство”...) и, если повезет, хорошо развлечься или бесславно погибнуть (после смерти игрок возвращается обратно на континент).
>
> Так что если кошелек позволяет, можно поубивать других игроков, а вот если денег нет — увы...
>
> Helbreath ожидается весной 2002-го.

даже подключаться пару раз в день, утром и вечером, - раздать команды и просмотреть результаты. Партия обычно длится около 3 месяцев, в ней участвуют от 30 до 100 человек, регистрация платная – 100 рублей.

В декабре, еще до выхода этого номера «**Страны Игр**», ожидается релиз **Shadow Worlds** (**http://shadow-worlds.da.ru**) – бесплатной отечественной онлайновой ролевой игры, по своим характеристикам и графике сравнимой с **Ultima Online** и другими зарубежными хитами. Разработчики участвуют в нашем Конкурсе на Лучший Любительский Проект Рунета, так что, возможно, вы увидите саму **Shadow Worlds** на диске СИ и прочитаете о ней подробный критический обзор.

И, наконец, последнее и немаловажное событие – запуск на **GameLand Online** игрового сервера международной сети **Kali**. Теперь у геймеров Рунета есть место, где они могут собираться для общения, игр и участия в турнирах, регулярно проводимых нами. У «**Страны Игр**» есть теперь и своя команда на Kali, и любой желающий может попытаться обыграть наших мастеров...

Эпилог не по теме...

Напоследок, один бородатый, но актуальный анекдот:

Новый Год, уж заполночь. Дед Мороз тихо ходит вокруг елки, подарки раскладывает. Геймер подкрался сзади и как заорет:

– А-а, вот и ты, дедушка Мороз, теперь-то я знаю, ты взаправду существуешь!

Дед Мороз вздрагивает, роняет мешок и медленно оборачивается:

– Да, мальчик, ты меня видел... Теперь я должен тебя убить.

Так что – поаккуратнее там, в Новом Году. Помните о том, что быстро поедешь – тихо понесут. Обильных фрагов и до встречи в Сети! END

ВЕЧЕРИНКА В СТИЛЕ GAMELAND ПРИ-KALI-СЬ!

Под вечер 23 ноября в самом стильном клубе столицы — Net-Land'е, что на четвертом этаже Детского Мира — собиралась необычная тусовка. Парни, что съезжались сюда с разных концов Москвы, были давно и неплохо знакомы, но при этом... не узнали бы друг друга, столкнись они лицом к лицу в метро или у газетного киоска!



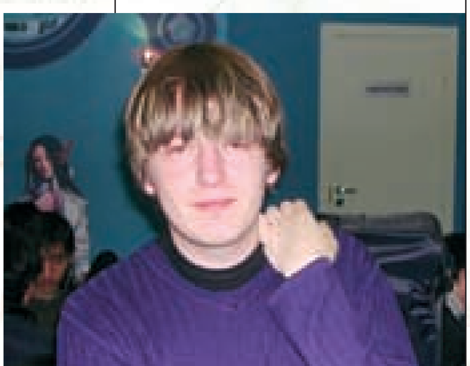
Lord Gorath
RYBAKA@RUS

S.A.D.J/Dolser

В клуб шли отчаянные ребята. Они много раз стреляли в спину друг другу и в общих врагов, плели изощренные интриги и заключали вероломные союзы, но ни это, ни море крови, пролитой каждым, не разделяло их. Напротив, сближало! Более того, они просто мечтали о той минуте, когда соберутся вместе и увидят, наконец, глаза того, кто был на мушке прицела!

Еще бы, ведь с момента первого боя на **GameLand Kali** прошло уже полгода...

О месте и времени встречи были оповещены избранные геймеры России – зарегистрированные пользователи Системы (в их число легко попасть через **e-shop**, **www.e-shop.ru/heads/kali.asp**). Конечно, Кали-геймеры других городов



(привет вам, **COCOS**, **PuppetMaster**, **dael** и другие!) тоже были бы желанными гостями, но, увы, расходы на билеты совсем не маленькие...

Гостей в клубе встречали **SADJ** и **Dolser**, экипированные цифровой фотокамерой (см. фото-отчет) и отягощенные изрядным запасом редакционных денег (на халявное пиво и игровое время). Судейский корпус представлял **vip.Bra**, который отвечает за техническую сторону чемпионатов на **GameLand Kali**.

Гвоздем вечеринки должны были стать поединки «старичков» Кали с «молодежью» последнего призыва в каком-нибудь популярном шутере.

«Старички» **Кали** – **Lord Gorath** и **RYBAKA@RUS** - пришли вовремя и были настроены весьма решительно: «Только победа! С нашим-то опытом!» Правда, тут-то и случилась первая загвоздка. Ветераны собирались играть в **BroodWar**, и когда **Dolser** уточнил, что «молодежь» Кали жалует **UT**, вете-



раны засомневались. Однако пара кружек пива не только «обмыла» встречу, но и легко убедила Лорда и Рыбаку пойти навстречу «молодежи». **SADJ** задумчиво фотографировал трех старых кибергероев, которые, как ему казалось, всю сознательную жизнь посвятили боям в **Warcraft 2**. Они вспоминали популярные в далеком 98-ом карты, на которых были одержаны их первые легендарные победы, говорили о древних рейтингах и турнирах, а он уже все понял и решил, что будет играть на их стороне. Чтобы хоть как-то уравнять силы...

Молодая гвардия бойцов клана **RSF**, выступающая за команду **GameLand**, появилась дружной группой. Крепкие парни, они, несомненно, добавили огонька в сердца ветеранов, ностальгирующих по героическому прошлому. **-RSF-Charly=GL=**, **-RSF-Bravo=GL=** и **Trash=GL=** намекнули, что «лежа на диванах пиво пить не с руки», и шумная компания переселя в бар, столики которого загодя были заставлены холодным



пивом и орешками (за что спасибо GameLand'у, аминь!).

Отметим, что в **RSF** входит еще и мистический, оторвавшийся от плоти и живущий исключительно в киберпространстве геймер **Omega**, но он на встречу не пришел. Из принципа – даже члены **RSF** не знают его в лицо.

Но вернемся в бар, где попойка к тому времени шла полным ходом.

Допив очередное пиво, с рассказом о самой-самой первой попытке поиграть через Интернет выступил Bravo. Тогда все закончилось тем, что они с другом так и не смогли попасть на один сервер, перепутав пинг с номером.

Lord Gorath и **RYBAKA@RUS**, подняли тост «За коннект!», заявив, что «коннект – это причина всех бед». Действительно, и в те далекие времена, когда в Интернете царили **Warcraft** и **Diablo**, и в наше время, от модема многого не потребуешь. Но не для **Charly** и **Trash'a**! На их **Courier'ax** «всегда можно было хорошо поиграть». Против **Courier'a** никто ничего не возразил, хотя и были некоторые сомнения в том, что даже с таким модемом удастся избежать проблем со связью.

Развеял сомнения **Charly**, сообщив, что АТС-то у него цифровая! «Нам бы так», – взгрустнулось остальным...

Когда пиво было выпито, все захотели... нет, не женщину, а наконец-то сесть за компьютеры. И началось!

Сыграли в **Unreal Tournament**, где **Charly**, **Bravo** и **Trash** отстреляли все, что двигалось.

Огорченные ветераны предложили **Capture the Flag**, да еще в неравных составах:

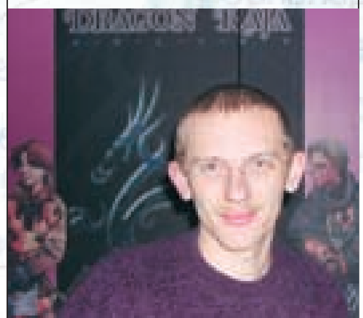
Красные:
-RSF-Charly=GL=
-RSF-Bravo=GL=
Trash=GL=

Синие:
Dolser=GL=
S.A.D.J=GL=

Несмотря на численный перевес синих, красным удалось доставить синий флаг на базу аж девять раз кряду!

Глядя на плачевные результаты, побежденные решили, что «против всей **RSF** играть бесполезно, лучше сразится в **Deathmatch** и отстрелять членов клана по одному». К сожалению, и отстрелять их по одному также не удалось....

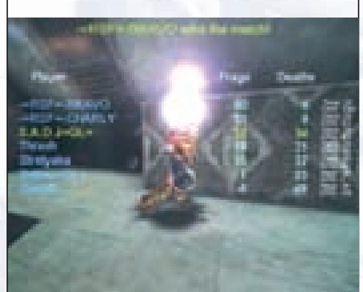
Тогда ветераны перешли от **Unreal Tournament** к **Counter-Strike**. Ну, хоть здесь они оказались лучше и взяли реванш (спасибо, мудрый **SADJ**!).



...За окнами было уже совсем темно – подошло время прощаться. Такси и метро развозили геймеров в разные концы пустынной ночной Москвы. Они ехали молча, усталые, но довольные. Теперь каждый знал, как выглядит враг, в которого он будет стрелять уже завтра вечером...

Они ехали и улыбались. Потому что каждый теперь точно знал, как выглядят его новые друзья. Друзья с сервера **#145 GameLand Kali**...





P.S. Это была первая вечеринка пользователей **Kali.Net**. На ней мы решили, что такие мероприятия необходимо проводить регулярно и именно у наших друзей из **Net-Lend**!

ИГРЫ ЗА ДВЕ МИНУТЫ

Андрей Корнеев a.k.a. Volger
Kali # 405741

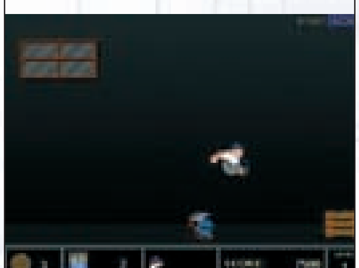
Чтобы поиграть в **flash-игры**, не нужно ничего, кроме компьютера с доступом в Интернет. Подождав пару минут, - а именно столько необходимо для загрузки игры с сайта при наличии обычного доступа в Интернет (28800 – 33600), - мы сможем крушить толпы монстров или летать на космическом корабле, пробивая себе путь к победе. Эти игры абсолютно бесплатны и не требуют предварительной регистрации. Особенно они подойдут тем, кто работает за компьютером, а безжалостный начальник не разрешает поставить на машину **Quake** или **Unreal**, ошибочно полагая, что компьютерные игры мешают работе. Более того, **flash-игры** безопасны, поскольку окно браузера можно закрыть в любую минуту или загородить его от глаз шефа другим окошком. Разнообразие жанров тоже необычайно велико – стратегии, пазлы, файтинги, симуляторы, логические игры и т.д. Времяпрепровождение на работе вместе с **Flash** станет намного веселей, только не перестарайтесь, а то как бы не вылететь из-за невыполнения плана...

Системные требования к **flash-играм** невероятно малы - вполне достаточно будет 486 машины с 16 МБ ОЗУ. Кстати, после того как игра загрузится, можно отключиться от Интернета и спокойно играть, не думая о потраченных деньгах.

А посему – добро пожаловать в мир **flash-игр**!

Fat Boy
http://games.zone.ru/games/fat.html

Если учесть, что **Fat Boy** сделан на **Flash**, то графика здесь очень даже

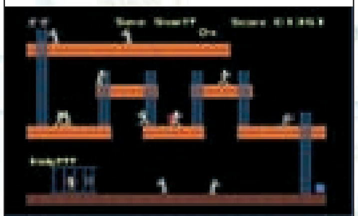


неплохая, эдакий вид сбоку, как и у старых консольных игр. В этой игре вы играете за мальчика, который решил проникнуть ночью на фабрику печенья с целью поживиться чем-нибудь сладким.

Все бы у него было хорошо, если бы не разгуливающие сторожа да собаки, да еще из-за неосторожности можно и под пресс попасть или в чан свалиться, так что жизнь у любителей печенья нелегкая.

Tomb of Mumm-Ra
http://games.zone.ru/games/tomb.html

Игрок выступает в роли героя, который, вооружившись мечом, отправляется в гробницу спасать людей, попавших в



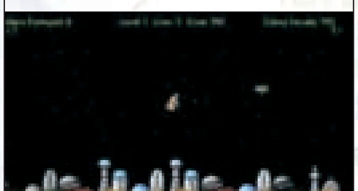
плен к кровожадным мумиям. Игра состоит из нескольких уровней, на каждом из которых необходимо найти ключ и освободить пленника, сидящего в клетке, попутно отбиваясь от мумий.

Убить мумию очень легко, главное - не свалиться на нее случайно сверху. Увы, само убийство мумий не анимировано – они просто исчезают.

Управление игрой происходит полностью с клавиатуры. Только вот герой какой-то странный попался: он может падать с любой высоты без всякого вреда для здоровья.

Colony Defender
http://games.zone.ru/games/colony.html

Мы будем защищать колонию от ино-

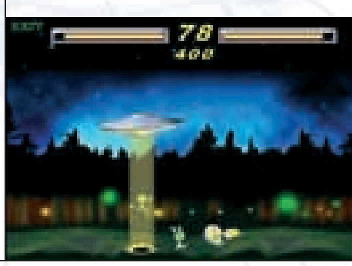


планетного вторжения!

Патрулируя воздушное пространство, необходимо сбивать летающие тарелки, которые пытаются приземлиться и захватить планету. Правда, вид у планеты такой, как будто ее уже давным-давно захватили. Тарелки, в свою очередь, будут отстреливаться, при этом необходимо уворачиваться от снарядов да смотреть, как бы случайно в эту тарелку не врезаться, ведь такое столкновение будет для нашего героя смертельным...

Управление игрой полностью с клавиатуры.

X-Files! Alien help
http://games.zone.ru/games/abduct.html



Несмотря на «говорящее» название, поиграть за Малдера или Скалли нам не удастся. Да и сама игра не имеет никакого отношения к популярному сериалу. С помощью мыши нам предстоит управлять летающей тарелкой.

Паря над лесным массивом, необходимо воровать всех, кто по этому массиву шляется, соответственно получая за это очки. При этом необходимо уворачиваться от выстрелов патрулирующих район полицейских - каждое попадание по нашей тарелке понижает ее энергию. Хотя что нам стоит похитить полицейского! Тут главное неожиданность.

Conquest of the New World
http://games.zone.ru/games/battle.html

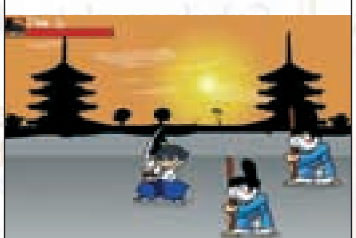


Представляет собой **Flash**-версию некогда очень популярной игры. Правда, было это давно, так что разыскать оригинальную версию вряд ли удастся.

Это пошаговая стратегия, в которой необходимо выиграть битву с индейцами и не дать им захватить свой флаг. Причем численность индейцев больше, чем всей нашей армии. Но у нас есть артиллерия, которая поможет быстро расправиться с назойливыми аборигенами.

Поклонникам стратегий - смотреть обязательно! Размер – всего 325K.

Samurai
http://www.rulz.ru/flash/samurai.swf



Качество графики просто поражает: у **Samurai** даже имеется нечто вроде вступительного видеоролика!

Управление игрой осуществляется полностью с клавиатуры, герой может прыгать, ставить блоки и прекрасно владеет мечом.

В **Samurai** речь идет об... одном самурае, учитель которого был приглашен на обед тремя местными религиозными лидерами, и, съев за обедом цыпленка, умер. Согласно традиции, ученик погибшего мастера должен отомстить за его смерть, то есть, естественно, убить этих трех лидеров.

А вот удастся это герою или нет, зависит от вас! К сожалению, пока эта игра не закончена, так что следите за обновлениями.

8queens
http://www.rulz.ru/flash/8queens.swf



8queens – это логическая игра, где нужно выстроить 8 фигур на доске размером 8x8 так, чтобы ни одна из них не стояла на одной прямой или диагонали с другими фигурами. Поначалу кажется, что справиться с этим заданием легко, но на самом деле сделать это будет ой как непросто...

Dragon Fly
http://flashz.lgg.ru/games/index2.shtml



Симулятор дракона с красивой графикой, даже тень от дракона анимирована и отражается на земле, а пейзаж... красота, одним словом!

Игрока ждет полное опасностей приключение: нужно маневрировать между горами, расплавлять струей огня из пасти айсберги, и все в таком духе.

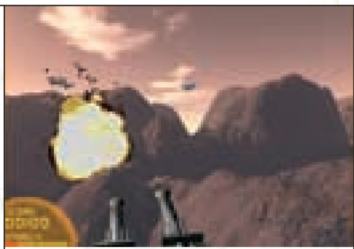
Весьма оригинальное для этого жанра управление с помощью мыши.

Настоятельно рекомендую поиграть.

Марс атакует
http://flashz.lgg.ru/games/index3.shtml

В этой игре можно посидеть за о-о-очень большой пушкой, из которой вы должны будете расчистить воздушное пространство от вражеских истребителей! А истребители, в свою очередь, будут пытаться всячески избавиться от вас.

Тактика: важнее всего акцентировать внимание на истребителях, которые вы-



летают из-за гор, так как обстреливают вас именно они, а остальные просто пролетают мимо.

Особенно обрадует старого артиллериста необычайно плавное управление пушкой!

Darkness Project
http://fgames.com.ru/cgi-bin/game.cgi?81



Это стратегия в реальном времени, полностью сделанная на **Flash**!

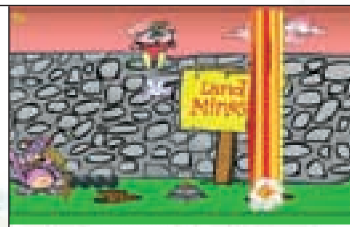
Графика, конечно, оставляет желать лучшего, да и игра почему-то жутко тормозит, но ее обязательно стоит посмотреть. Хотя бы из-за того, что в **Darkness Project** есть все от настоящей стратегии: и юниты, и различные постройки, и туповатый компьютерный интеллект.

Игра состоит из последовательных миссий, которые необходимо выполнить для победы.

Fish Hunt
http://fgames.com.ru/cgi-bin/game.cgi?93

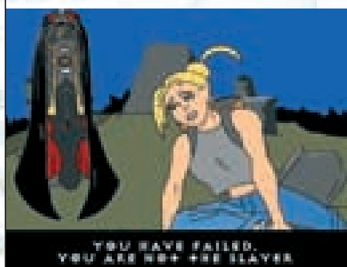
Это история про кота, который отправляется в опасное приключение в поисках рыбки. Ему придется полазить по стенам, пройти через минное поле, пробраться мимо злого пса и, наконец, проникнуть в дом хозяина рыбки, где, пользуясь случаем, украсть ее из аквариума. Если кот пройдет все препятствия, то обед ему обеспечен, но в противном случае он почему-то угодит... в тюрьму!

Симпатичная графика плюс отличные звуковые эффекты обеспечивают дол-



говременный интерес к игре.

Be The Slayer
http://flashz.lgg.ru/games/index4.shtml



Вы играете за девушку-убийцу! Цель: как можно быстрее убить каждого, кто шевелится, пока они не успели убить вас!

В **Be The Slayer** счет фактически идет на доли секунды, так что если зазеваться, «шкала жизни» стремительно пойдет на убыль. Хотя играть не очень просто, но все же попробовать стоит.

Подведем итоги: **Flash**-игры уже заняли законное место в игровой индустрии и продолжают наращивать обо-



роты. Несложные в освоении, компактные и увлекательные, они ежемесячно появляются сотнями на разных сайтах Сети. К сожалению, в одной статье все их не рассмотреть! Потому предлагаю желающим посетить www.newgrounds.com, где есть огромное количество таких игр, многие из которых окажутся небезынтересными!

ВИРТУАЛЬНЫЕ МОБИЛЬНИКИ РУНЕТА

Оказывается, во Всемирной Паутине есть места, где любой желающий может повертеть в руках последние модели популярных сотовых телефонов. Самое интересное, что это настоящие «виртуальные телефоны» — можно нажимать на кнопки, включать/выключать, перемещаться по пунктам меню и тому подобное.

Blade
blade17@rambler.ru

Удобно? Еще бы! Ну где еще можно полазить по менюшкам и оценить удобство и функциональность аппарата, «не отходя от кассы»? Вряд ли даже в настоящем магазине вам разрешат возиться по полчаса с каждой моделью сотового телефона, которая есть в наличии. Что уж говорить о том, насколько удобно не спеша тыкать по кнопкам какого-нибудь чуда долларов за пятьсот, сидя в удобном кресле и потягивая кока-колу (осторожнее с другими популярными горячительными напитками – они включают встроенный в голову **3D** ускоритель, который размывает текстуры и мешает разглядывать подробности).

Что касается технической стороны дела, то такого рода сайты используют flash-анимацию.



Телефон.Ру

Если вы еще не видели, как здорово реализовано меню в **Philips Xenium** или какие красивые картинки в **Ericsson A2618s**, то добро пожаловать на **http://www.telephone.ru/virtual-phones/**. Выбираете понравившуюся модель, загружаете ее (пара минут) в отдельное окно и любуетесь. Кстати, не забудьте сначала включить телефон, чтобы загорелся экран.

В описаниях телефонов на разных сайтах часто говорится, что есть, например, три игры. Но какие именно, не сказано. Ну что ж, загружаем этот телефон, заходим в меню и смотрим сами, что есть, а чего нет. Заодно можно посмотреть, насколько удобен органайзер или приятен цвет подсветки. Можно даже попробовать позвонить – наберите свой номер и нажмите **Yes** (обычно – кнопка с зеленой трубкой). Дальше телефон будет исправно проигрывать анимацию, как бы набирая номер, но в итоге получится что-нибудь вроде «Линия занята» (а что, неужто кто-то ожидал, что и вправду раздастся звонок?).



Кстати, очень подходящий момент поспорить насчет «софт»-клавиш, т.е. безымянных кнопок, подписи к которым появляются на экране в зависимости от ситуации (последние модели **Nokia** и др.). Вроде как удобно, но места на экране это занимает целую строчку. Может быть там, где есть 4 строчки и еще одна для «софт»-кнопок, лучше сделать просто 5 строк для текста?

На сайте представлены телефоны разных производителей: **Nokia, Samsung, Ericsson, Siemens, Sony, Panasonic, Philips, Motorola** и **Benefon**. Всего около 30 моделей, причем в будущем ,скорее всего, можно ждать пополнения. Каждый из аппаратов можно повернуть, чтобы посмотреть на него сбоку (для этого есть специальная кнопка на страничке). Для многих есть специальная подсказка.

К сожалению, на **Телефон.ру** не обошлось без недостатков. Часто при выборе какого-нибудь пункта меню появляется подозрительная надпись «Недоступно в демо-версии». Ну хорошо, а где тогда полная версия? Нет никаких следов...

Впрочем, модели телефонов экспериментальные, о чем честно предупреждают авторы. Наверно поэтому нельзя поиграть ни в одну из встроенных в телефоны игр, да и еще много чего нельзя. Поскорей бы уж доделали...

Тем не менее, **Телефон.ру** – замечательный ресурс для тех, кто хочет выбрать сотовый телефон и еще не решил, какой именно. Обязательно посетите этот сайт.

ТелеКо.Ру

Есть и еще одно место с похожими возможностями: **www.teleco.ru**.



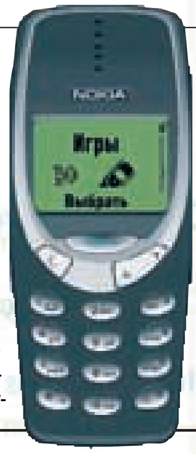
Кардинальное отличие заключается в том, что на этом сайте представлены не ЭМУЛЯТОРЫ сотовых телефонов, а РЕАЛЬНЫЕ ТРЕХМЕРНЫЕ МОДЕЛИ, видимо, отсканиро-



ванные специальным **3D-сканером**. К сожалению, нажимать на кнопки нельзя, но этот недостаток компенсируется большой точностью изображения: видны даже маленькие детали, вроде разъемов для подключения к ПК. Кроме того, можно вертеть телефон, как хочешь, рассматривать со всех сторон (заодно представляя, как он будет торчать из кармана рубашки).

На сайте представлены телефоны фирм **Nokia**, **Siemens** и **Samsung**. Но для начала придется скачать небольшой plugin к **Internet Explorer** (кстати, его используют некоторые иностранные онлайн-магазины, так что он еще может понадобиться), это займет несколько минут.

После этого заходите в раздел «Каталог» и выбирайте понравившуюся модель телефона. На странице описания будет (но может и не быть...) красная ссылка «Посмотреть 3D-модель», щелкнув по которой, вы загрузите, собственно, саму модель.



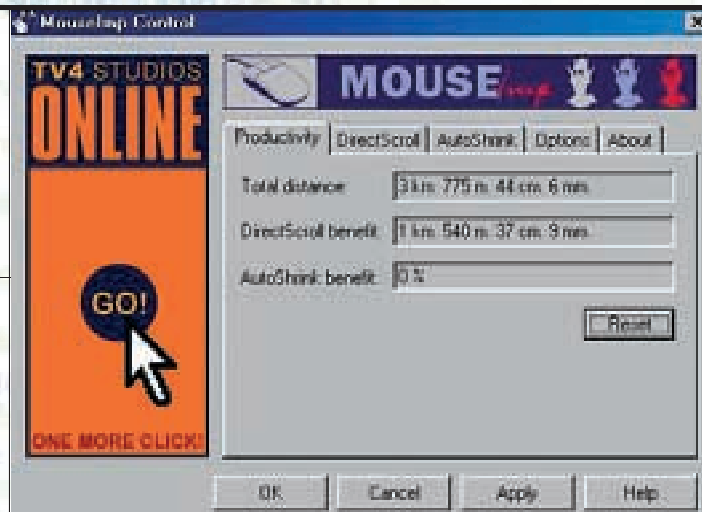
Итак, оба сайта дают более полное представление о моделях сотовых телефонов, нежели простая картинка. И если Телефон.Ру позволяет досконально изучить меню и понять, нравится вам такое управление или нет, то на ТелеКо.Ру можно действительно «повертеть» понравившийся телефончик в руках. Каждая модель весит от 150 до 200-300 кб, что совсем немного, и скачивается максимум за 2 минуты. Их можно также сохранить на диске, чтобы просмотреть потом.

К сожалению, на **www.telephone.ru** доступны не все пункты меню, но возможно, положение изменится. На обоих сайтах представлены не все модели, а только самые популярные. Но в любом случае, ресурсы заслуживают внимания пользователей мобильной связи, имеющих доступ в Интернет. END

DOWNLOAD:
MOUSEIMP ДЛЯ БЕСКОЛЕСНЫХ МЫШЕЙ

Есть действие, которое многократно выполняет любой интернетчик — скроллинг текста, не умещающегося на странице. Редкий сайт может похвастаться тем, что для его просмотра не нужно сдвигать текст, чтобы прочитать его полностью. Та же проблема и у любителей листать электронные книги. Именно поэтому на современных компьютерных мышках умные производители «железа» ставят специальное колесико. Его можно вращать вверх/вниз, что аналогично перемещению ползунка скроллбара (линейки прокрутки).

Blade
blade17@rambler.ru



Но что делать тем, у кого такого колесика нет? Или кто-то отдает предпочтение определенной модели серого «грызуна»? Не секрет, какое значение имеет мышка для квакеров и подобного народа. Да и вообще, у большинства пользователей стоят самые обычные двух- или трехкнопочные мыши, которые из-за своей дешевизны и простоты шли в поставке с компьютером.

К счастью, в Интернете всегда можно найти массу полезных утилит, облегчающих нашу жизнь. И одна из них – **MouseImp**. При ее использовании вы просто зажимаете одну из кнопок мыши (в настройках можно выбрать, какую именно – левую, правую или среднюю) и сдвигаете курсор вверх/вниз. Таким образом можно прокручивать текст в любом окне, если там есть скроллбар (полоска с ползунком, обычно располагается справа или внизу). Соответственно, главное достоинство программы – чрезвычайно удобный просмотр текста, не вмещающегося на одну страницу. Больше нет необходимости искать глазами маленький квадратик в углу, чтобы затем щелкнуть по нему мышкой. Намного естественней (и быстрее) в любом месте экрана нажать всего одну кнопку и переместить текст так, как вам нужно. Это не постраничный скроллинг (как при нажатии клавиш **PageUp** и **PageDown**), в любой момент вы можете отпустить кнопку мыши и прекратить его.

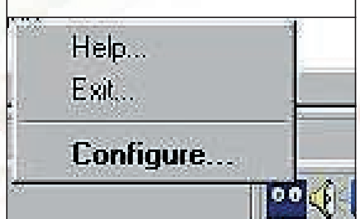
Кроме того, чем быстрее вы перемещаете курсор, тем быстрее смещается текст. Можно вообще сдвигать текст вниз по одному пикселю, а можно в 2-3 взмаха прокрутить огромную **HTML** страничку до самого конца. Все в ваших руках, т.к. расстояние, на которое сдвинется текст, зависит только от расстояния, пройденного курсором, и больше ни от чего. А в **Internet Explorer** плавность прокрутки с помощью **MouseImp** даже выше, чем обычно, а значит, для глаз это не только полезней, но и просто приятней. Самое главное, что это не мешает обычному использованию всеми любимого грызуна: прекрасно работают всплывающие контекстные меню и тому подобное.

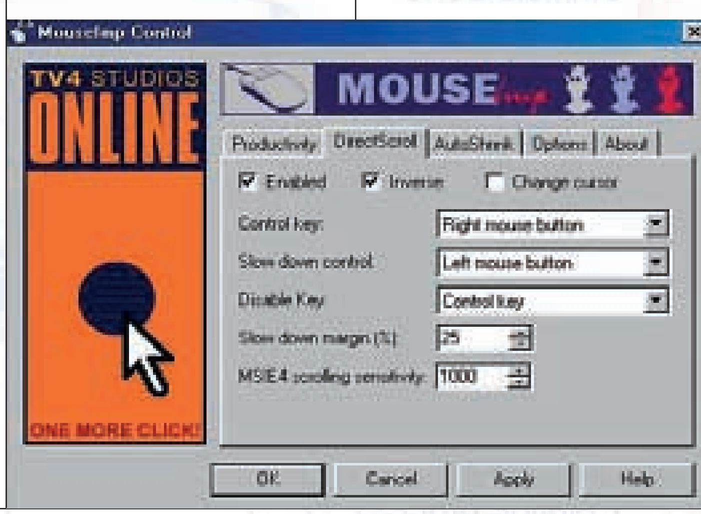
Использование **MouseImp** очень похоже на обычное перетаскивание файлов в проводнике **Windows** (**Drag&Drop**). Точно так же вы «хватаете» текст и передвигаете его на сколько нужно. В этом основное отличие **MouseImp** от других программ для автоматического скроллинга текста, где прокрутка идет постоянно с одинаковой скоростью, не зависящей от пользователя.

Это действительно удобно. В первое время вы наверняка будете по привычке рыскать мышью по экрану в поисках скроллбара, но потом просто не сможете обойтись без этой замечательной утилитки. Особенно в своих блужданиях по Интернету.

У этой программы есть еще несколько возможностей, но они чисто вспомогательные. Например, она может подсчитать, сколько километров пробежала мышь за свою жизнь.

В опциях можно настроить некоторые параметры – изменить скорость прокрутки, задать специальные клавиши и тому подобное, но лучше поставьте галку на «**Inverse**», снять ее с «**Change cursor**» и «**Tray animation**» и... больше ничего не трогать. Ну и, разумеется, пометьте «**Load at startup**» для автозагрузки.





Программа полностью бесплатна, хотя в природе существует и платная «профессиональная» версия **MouseImp Pro**.

Скачать **MouseImp** можно с сайта **www.tv4studios.com** (размер файла 386 Кб), но в последнее время этот сайт был недоступен, поэтому можно попробовать другие – например, **blade.dem.ru/files/files/MouseImp.zip**. END

Хроника событий

Вот и подошел к концу 2001 год. Год официального признания компьютерного спорта в нашей стране. Самое время подвести небольшие итоги и понять, что же было сделано и с чем мы вступаем в год 2002.



Warrior

www.warrior.dp.ua

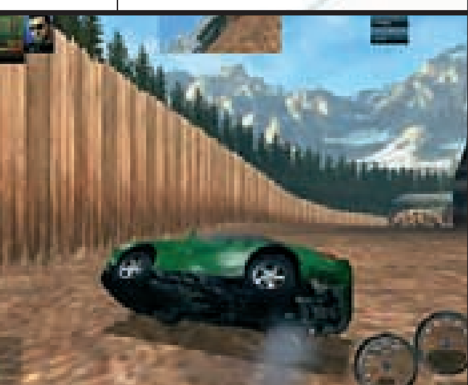
За бугром

Как известно, наши игроки – одни из сильнейших в мире. Доказательством тому служат их неоднократные победы на крупнейших мировых турнирах – таких, как **LAN Arena** во Франции, серия турниров **CPL** в Лондоне, Корейский **KBK**, Германский закрытый турнир. Везде и всюду наши брали призовые места, а зачастую и попросту всех рвали.

В России

Самый крупный турнир – это, конечно же, отборочный к **WCG**. О нем мы подробно рассказывали в предыдущем номере. Затем при поддержки **ФКС** прошли такие крупные мероприятия, как **Кубок Урала**, **Кубок Приморья**, **Открытый чемпионат г. Липетска**; **Открытый Турнир в Калуге** и, конечно же, **Кубок Пентиум 4.** Все перечисленные турниры и кубки проводились по играм **Q3 Arena**, **CS**, **Starcraft BW**. Кстати, прямо сейчас в разгаре серия **Московских турниров Moscow Brood War Cup**, победители которой получат спортивные разряды.

Впрочем, и другие игры не были обделены вниманием. **Diablo 2,** например, неоднократно собирала толпы фанатов на различных соревнованиях в Москве и Питере, а также на просторах Интернета.



Также 25 ноября 2001 в московском игровом компьютерном клубе **CyberQuest** прошел крупный турнир по компьютерным автомобильным гонкам **Need For Speed: Porsche Unleashed**. Генеральным спонсором чемпионата выступила компания «**НВТ-Дизайн**» (**www.nvt-design.ru**). Турнир получил аккредитацию Федерации компьютерного спорта. Информационную поддержку осуществлял портал **www.fcs.ru**. Стоит отметить, что соревнования по данному виду проводились не впервые, однако по количеству участников, уровню их вождения и охвату территории, с которой они съехались, данная акция была беспрецедентна. Вот никнэймы победителей:

На первом месте – Serg
На втором – INVALID
На третьем – MailMan

“картинки Nfs1; Nfs2.jpg ”

Что же нас ждет в новом году? Конечно же, первый Кубок России, на котором, вполне вероятно, будут определены первые МАСТЕРА СПОРТА. Затем ожидается серия турниров в Европе. Потом пройдут вторые киберигры **WCG**. Ну и наверняка будет великое множество различных турниров меньшего масштаба. Что ни говори, а Компьютерный Спорт сумел громко заявить о себе и прочно вошел в этот мир. Удачи всем в новом году!

Отчет о первом открытом LAN-турнире по FIFA 2002 в клубе «M19»

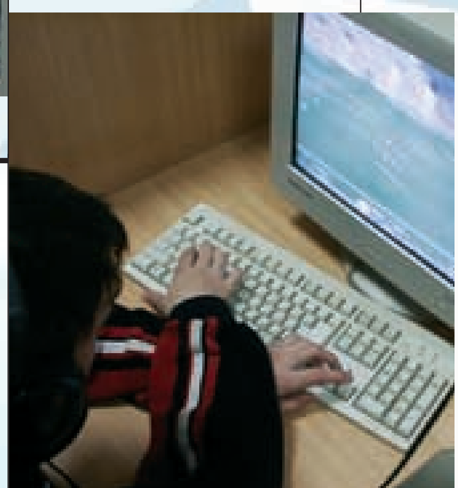


Победитель!

Клуб «**M19**» и сайт **www.fifa2002.ru** договорились о проведении 24, 25 ноября первого открытого **LAN-турнира** по **FIFA 2002**. Абсолютно любой желающий мог принять участие, и что самое интересное – выиграть, так как на данный момент никто не успел слишком хорошо натренироваться.



В России существует множество футбольных лиг, но все они, в основном, модемные (самая известная из них, например, находится по адресу **www.mfl.ru**), а на клубном уровне игра практически не развита. Клуб «**M19**» дал городу новых чемпионов, среди которых были и **KaLaGrib** (по совместительству, победитель отборочных **WCG** в номинации **Counter-Strike**), и **GoGa**, и **Duff**, **Snuff**, и **Алекс** – все они прославились и смогли заработать немного денег. Прошедший турнир стал одним из самых зрелищных и массовых. Интересен тот факт, что в первый день регистрации человек по прозвищу **Werk** приехал в 6.30 утра и занял свой законный «**Реал**» (возможно, вследствии именно благодаря этому поступку он завоюет серебряные медали). Чемпионат был построен по принципу Лиги Чемпионов. В первый день был проведен групповой турнир (по 4 команды в груп-



Так тоже играют!


Финалисты.

пе). Все сыграли друг с другом по 2 игры. Соответственно, двое лучших проходили дальше, а команды, занявшие 3 и 4 места, вылетали с турнира. Во второй день игры проходили по олимпийской системе. В групповом турнире наблюдалась одна занятная вещь: **Werk** умудрился забить 2 мяча Касильесом (если кто не знает, это вратарь «**Реала**»).

Самое интересное началось как раз во второй день соревнований, когда остались 32 сильнейших игрока. Матчи проходили «на вылет», поэтому никто не имел права на ошибку. Фаворитом турнира был последний победитель чемпионата по **FIFA 2001** – **Алекс**. Но уже в четвертьфинале он уступил в упорной борьбе будущему «законодателю мод» – **Адидасу** . Самыми популярными командами среди игроков были «**Реал**», «**Милан**», «**Бавария**» и «**Лацио**», а лучшими плэймейкерами – Фигу, Шевченко и Зиднан. Кстати, параллельно проводился спор лучших бомбардиров (все предсказывали лидерство Шевченко, но поначалу даже Шева уступал Лопесу из «**Лацио**», который за 6 матчей наклепал 21 гол).

Занимательной была игра между Neo («**Депортиво**») и Корнеем («**Милан**»), которая по всем показателям была ничейной, и в результате бились послематчевые пенальти. Маллина (вратарь «**Депортиво**»), взяв первые 3 пенальти, тем самым предрешил исход матча. Но любимцем публики суждено было стать **Snick'у**, который, впервые приняв участие в подобном турнире, сокрушил на своем пути многих авторитетов и дошел до полуфинала. И сделал он это довольно необычным способом: во время игры руки он держал крестообразно, то есть левая рука была на стрелках, а правая – на клавишах **WASD**!

Итак, полуфиналы:

❶ **Snick** («**Ливерпуль**») **vs Адидас** («**Милан**»). Хоть все и болели за Сника, но силы были слишком неравны. По крайне мере, в первой игре счет 11:1 в пользу **Адидаса**. Во втором матче Сник тоже уступил, но с более скромным счетом 4:3. **Адидас** в финале!.

❷ **Werk** («**Реал**») **vs FKZ** («**Рома**»). Игра была намного более напряженной. Видно было, что соперники примерно равны по классу, и первая игра закончилась вничью (3:3). Во втором матче «**Реал**» показал класс и доказал, что не зря является лучшим клубом Мира. Счет 3:0, **Werk** в финале!

Игру за 3 место выиграл **FKZ** у **Snick'a**.

Финал:

Адидас («**Милан**») **vs Werk** («**Реал**»). «**Милан**» проигрывал 2:1 по ходу матча, но, собравшись, все-таки вырвал ничью. Счет 3:3 (притом Раулем и Шевченко было сделано 2 хеттрика).

Начался 3 тайм до золотого гола. **Адидас** в середине тайма забил победный, но слегка нелогичный



гол – вратарь «**Реала**» не удержал мяч, и нападающий «**Милана**» просто зашел с ним в ворота. Буря аплодисментов зрителей: **Адидас** («**Милан**») – победитель первого открытого **LAN-турнира** по **FIFA 2002** в клубе «**M19**»!!! Дальше пошли награждения и фотографирование победителей.

Четверка победителей:

1 место: Адидас («Милан») — 1400р. + 150ч. Интернета от «Адмирал Телеком» + Кубок «M19»

2 место: Werk («Реал») — 600р. + 50ч. Интернета от «Адмирал Телекома»

3 место: FKZ («Рома») — 300р. + 25ч. Интернета от «Адмирал Телекома»

4 место: Snick («Ливерпуль») — клубная футболка «M19»

Турнир в Волжском

MIF

www.cyberfight.ru

Предлагаю вашему вниманию забавный рассказ о поездке, так сказать, на периферию.

— Четверг 22-е ноября. 22:00

Курский вокзал. Москва. Поезд N55.

Залез в купе. Поезд «Москва-Баку». Все верно, 3 грузина, 2-е не говорят по-русски. Слава Богу, не плацкарт.

— Еду 5 часов

Грузины говорят по-грузински, журнал кончился. Забил. Сплю.

— Почти доехал, пятница 22:50

Замаялся. СОСЕДИ говорят ПО-ГРУЗИНСКИ, начал немного понимать. Почти доехал.

Вышел на улицу, стало легче – все-таки до Баку еще далеко. Меня встретили. Едем в гостиницу на машине. Секунд 150. Думаю, наверно, большой город. :) Приехал в гостиницу. Оказалось, все уже тут: двое питерцев и четверо краснодарцев. Думаю, все, поездка не удалась – Герич приехал. Начинаю их искать. В номерах нет, в ближайших барах тоже нет. Пытаюсь уснуть.

— Почти уснул, около 0:30 – суббота

Слышу шумный базар с похожим на деревенский выговором. Вышел. Оказалось, краснодарцы. Думал, пьяные, оказалось – с компьютерного клуба. LOL. Пожимаю всем руку, знакомлюсь. Один падает на кровать и начинает смеяться, довольно плохо играя. Предчувствие не обмануло – Альен.

— Смотрю на валяющегося Альена уже 7 секунд

Понял, что интеллектуальной беседы не выйдет, иду к питерцам.

— 2-мя этажами выше

Слава аллаху – это Eraser и Assasin! Герича нет. Радуюсь. Перекинувшись парой фраз, договариваюсь о том, чтобы меня разбудили в 9:00, ибо я не знаю дорогу к клубу. Иду спать.

— 6:00 суббота

Меня разбудил гимн... я забыл выключить радио. :P

— Плохо поспав часов 6.5. суббота 7:00

Спать не могу. Кровать убогая. Номер убогий. В туалете таракан. Иду на улицу. Узнаю, где главпочтамт. Сказали, идти долго. Иду 5 мин – прихожу. Думаю, может, у них тут несколько главпочтамтов?! Пока думал, касса закрылась на 15 мин – пересменка.

— 7:53 суббота

Слушаю через стекло, как кассирши разговаривают о смысле жизни. Одна делает макияж. Первые мысли о том, что Москва решает.

— 8:05 суббота

Позвонил наконец-то. Иду обратно в гостиницу. Делать нечего. Сижу в куртке, слушаю радио России. Приемник однокнальный.

— 9:00 суббота

Почти решил разбить радио. Стук в дверь. Это питерцы меня будят. :)

— 9:30 суббота

Стоим под дверью клуба. Не пускают. Замок с видеокамерой. Начинаем звонить непрерывно. Из-за двери что-то орет гардеробщица. Начинаем пинать дверь. Пустили. Объяснил, что мы вроде как приехали, а меня вообще с организацией помочь





просили. Сидим на диванах. Вроде клуб ОК. Инет на модеме. Коннект не больше 14.400 по скорости. 1.5 $ в час. Комп с Инетом не коннектед к сети. Молимся на диск Ерейзера с mouseware. Я вспоминаю, что с поезда почти ничего не ел. Продолжаем молиться.

— 10:30

На нас всем наплевать. Mouseware не стоит, мне пока не дали ни Exel, ни даже правила почитать. Все возятся с настройкой проекционного телека в зале, типа домашний кинотеатр.

— 11:00

Оказалось, что нет всех карт. Рандомим на компе, где нет принтера. Телевизор не смогли заставить показывать игры из зала. Зато теперь все смотрят Payback с Мэлом Гибсоном. Думаю, мб забить на чамп?

— 11:30

Не знаю как, но 1-й тур рандома распечатали. Нашли LT-gamei. Решили в 1-й день без валхалы. Систему дабла никто кроме меня и приезжих особо не понимает. Ладно, на все забили. Сели играть. Местные кравтеры порешали. Видел чела, который в кравт сел играть 1-й раз. Он посылал 4-х дронов на минералы, пока его не убили 6 собачек. Смеялся. Или плакал. Не помню.

— около 17:00

В винерах осталось четверо. У меня легкая рука – я выпадаю на Eraser'а. Играем. Как проиграл – не знаю (см. replay MiFvsEraser_riv). Расстроился. Начинаю использовать верный прием: убеждаю себя в том, что этот чамп мне уже не выиграть.

— через пару часов

Клуб закрывается. Краснодарцы идут в гостиницу. Мы идем смотреть город. Идем на остановку автобуса. По дороге поели сосисок в тесте.

Eraser: «Почем сосиски???»

Продавщица: «4.70».

Eraser (не растерялся): «ЧТО ТАК ДОРОГО?»

Остальные выпадают в осадок. Пирожки там были по 1.90. Было уже даже не смешно.

— На остановке

Донимаемся до двух девушек с вопросом, что нам делать до ночи. Те полчаса спорят, в какой клуб идти. В результате мы выбрали по рандому некий «Торнадо».

— Едем на маршрутке минут 30

Начинаем жалеть, что поехали. Не видно уже ничего.

Приехали. Заходим. Прокуренный бар. Мест нет. Уходим. Злые. Садимся в чужое такси. Просим показать город. Обещают на 20 рублей. Еще 2 бара. Мест нет. Очень злые. Москва РУЛИТ. Даже Питер рулит. Отдали таксисту 40 р. У Ассасина нет денег совсем. Даже на обратный билет. У Эрейзера только на обратный.

— Идем пешком до гостиницы

Немного грязно. Совсем злые. Зашли в ресторан. С виду – прилично. Внутри – тоже. Через 30 минут нам принесли наши коктейли. Когда мы их выпили, медленно жуя трубочки (еще через 20 минут), нам принесли пиццу... толщиной 1.5мм за 110р. Еще через 30 минут нам принесли мороженное. Было вкусно, но очень хотелось есть. Счета мы не дождались, догнали официантку, всучили ей деньги и свалили.

— Воскресенье, около 8:00

На голодный желудок спалось плохо. В клубе надо быть в 10:00-11:00. В 9:00 я не выдерживаю и иду всех будить с мыслью: «Какого фига они спят больше меня???!!!».

— 9:05

Всех разбудил.

— 10:00

Уже 30 минут слоняюсь один около клуба. Холодно. Делать нечего. Сосиски в тесте кончились. Как же решает Москва.

— 11:00

Замерз. Продумал ВСЕ матчапы на всех картах против Ерейзера. Почти убедил себя, что я проиграю. Давалось это нелегко. Пустили в клуб.

— 12:00

Главного организатора нет. МЭР приедет в 18:00. Я пытаюсь всем впарить, что мы и так уже опоздали, но мне никто не верит. Наивные.

— 12:45++

Начали играть без организатора. Меня послушали. Игры идут медленно. До 2-х побед. На тайм-лимит все забили, ибо стартовать игры одновременно они не могут, таймеров на всех у них нет. Мне отказали даже в оплате проживания (240 р.). Зачем я бегаю и что-то делаю – непонятно. Наверное, чтобы не ввели тайм-лимит. Наверное...

— 17:00

Assa def Eraser 2:0 – winners final. Я удивлен. Куча лузеров. МЭР через час. Я нервничаю. Зачем? Почему? Не знаю. Но нервничаю.

нам, чтобы нам разрешили остаться на ночь. Клуб-то не ночной. Откуда-то взялся коньяк. Еще пиво. Сели играть в BW. Помню, рашил фотонками. Все смеялись.

— Дело к утру

Пытаемся заснуть. Те, кто не пил коньяк, играют в q3, кажется. Один из местных решает, что громкая прогрессивная музыка через усилитель и полуметровые колонки «очень в тему» и помогает заснуть.

— 6:00-12:00 понедельник, вроде

Никто, кроме местного, так и не заснул. Сходили с Ерейзером на вокзал. Выяснилось, что сегодня им не уехать. Эмоций уже не осталось. Приходим в клуб. Местный DJ уже свалил спать домой. Зато теперь у нас есть пятеро старушек, одна из которых махает какой-то красной ксивой, по ходу депутатской, и что-то парит про музыку ночью.

— 13:00

Старушек послали не только мы, но и милиция. Всем весело. Особенно питерцам, у которых поезд через 36 часов, а денег только на билеты, при этом половина денег уже одолжена у меня.



— 17:30

Мне играть с Ерейзером в финале лузеров. Позвонили мэру. Приедет в 20:00. Слава Богу, это не Лужков! Хотя предложения ввести тайм лимит 20 и играть до 1-й победы звучали. Я смеялся. Или плакал. Опять не помню.

Далее со слов девушки, журналистки местной газеты, я сажусь и с ОЧЕНЬ грустным лицом уже проигравшего человека штампую 5 игр подряд (2:0 loosers final vs Eraser , 3:0 big final vs Assasin).

Eraser сказал, что он отравился. Было бы мне чем. Я за весь день съел 1 полу-хотдог и выпил 2 бутылки «Фанты». Лимонной. Как я ее ненавидел. Cola другого не дала. Видимо, эту не раскупали.

Assa сказал что то вроде: «халява».

А между играми были глюки сети, отрубался спектратор, охлаждали хабы, я рассказывал мэру о киберспорте, все это снимало какое-то местное TV и фотокорреспондент газеты. Я, как всегда, не вышел ни на 1-й фотке из тех, что мне дали.

МЭР оказался классным челом. Обещал тимплейный чамп весной и долго жал всем руки.

— Дело к ночи

Гостиницы нет. На поезд все забили. Купили пива адми-

— 15:00

Уговорили комп фирму купить комп с девайсами (приз).

— 17:00

Продали комп.

— 18:00

В гостиницу въехала налоговая, мест нет. Остался один люкс на троих. Взяли. Долго включали телевизор «HORIZONT». Включили. Обнаружили в ящике инструкцию по пользованию презервативом с вырезками из «Кама сутры». Читали. Смеялись. Assa заснул в одежде.

— 18:30

Ass'у разбудить не смогли. Пошли есть сосиски вдвоем с Ерейзером.

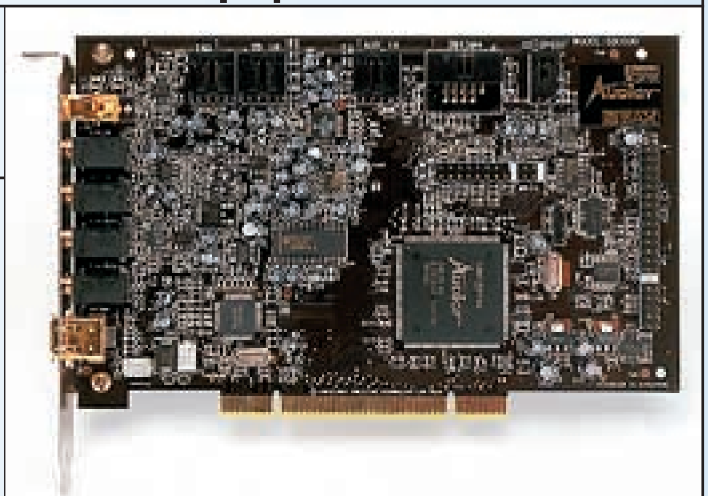
— 19:00-19:15

Кидали монетку, кому спать на диване... Проперло Eraser'а, как он и предсказывал. Я начинаю стабильно звать его Cerber'ом. Он хочет меня убить. Все спят. Assa в одежде.

Дальше было не так интересно. Питерцы уехали в 22:15 вторника, а я остался до четверга отдыхать. :) END

ПУТЬ CREATIVE: ОТ MUSIC SYSTEM ДО AUDIGY

Не так давно к нам попала новая звуковая карта от популярнейшего производителя — компании Creative. Встречайте Sound Blaster Audigy, которая должна стать продолжением всевозможных вариаций Sound Blaster Live! с аудиопроцессором EMU10K1 на борту.



Мясников Вячеслав

Откуда взялось название **Audigy**? Если вы еще не догадались, это слияние первых половинок слов **audio** и **digital**. Многие пользователи считают компанию Creative неким злобным и ужасным монстром, захватившим практически весь рынок компьютерного аудио. Такого мнения придерживаются практически все, кто не знает историю развития звуковых карт для платформы **PC**. Однако на деле ситуация несколько иная. Во-первых, **Creative** стала лидером на рынке компьютерного звука в жесткой конкурентной борьбе. Во-вторых, изделия этой компании отличаются высоким качеством в сочетание с приемлемой ценой. Для большей ясности давайте обратимся к истории развития этой компании.

На заре компьютерной индустрии звук на компьютере воспроизводился **PC-спикером**. Кроме сигнала «пи-ип», издаваемого при перезагрузке компьютера, этот динамик мог выдавать еще и тона определенной частоты. В стародавние времена он исходил ужасными звуками в **DOS-играх**. Как вы понимаете, это убожество никого не устраивало. Однако находились умельцы, которые собирали «на коленках» простейшие ЦАПы на резистивной матрице. Эти устройства носили общее название **Covox**. По сравнению со спикером, у данных «звуковых карт» уже можно было отчетливо слышать смешивание (говоря научно, микширование) нескольких цифровых потоков. Среди владельцев таких ЦАПов быстро распространились различные редакторы сэмплерной музыки, так называемые **Tracker'ы**. В 1988 году **Creative** выпустила звуковое устройство, обладающее 12-голосным **FM-синтезатором Creative Music System** (**C/MS**), цифровой частью (АЦП/ЦАП) и полным боекомплектом программ собственной разработки для создания и редактирования музыки. Цена устройства для обычных пользователей была баснословной ($400), поэтому оно не снискало особой популярности среди российских пользователей. Чуть позже никому не известная компания **AdLib** выпустила простую и относительно дешевую альтернативу – звуковую плату с **FM-синтезатором OPL2** от **Yamaha**. Качество **MIDI-синтезатора** было не хуже, чем у дорогого синтезатора от **Creative**. Неудивительно, что на некоторое время стандартом в мире компьютерного звука стал продукт от **AdLib**. Однако **Creative** не растерялась и приняла контрмеры. Сначала она выпустила на аналогичном чипсете звуковую карту, которая превосходила продукт от **AdLib** по всем параметрам и при этом была совместима с конкурентом аппаратно. Эта плата дала рождение новому стандарту под всемирно известным названием **Sound Blaster**. Через некоторое время в продажу поступил слегка модернизированный вариант популярной звуковой карты. Основным отличием являлось полноценное стереозвучание вплоть до частоты 22кГц, тогда как предшественница воспроизводила звук только в режиме псевдо-стерео. Но карта все равно осталась 8-битной. Не обошлось и без вездесущей **Microsoft**, которая в 1991 году решила не упускать свой кусок пирога и включила новый стандарт в свою спецификацию мультимедийного персонального компьютера. И пошло-поехало. С этого момента и по сей день практически все известные сборщики компьютеров используют в качестве начинки именно продукцию от **Creative** – ведь без нее невозможно получить сертификацию **Multimedia PC** от **Microsoft**! Creative воспрянула духом и стала открывать службы технической поддержки по всему миру. После выпуска акций финансовые дела компании пошли на лад. Но она не стала останавливаться на достигнутом, и представила публике самую что ни на есть полноценную звуковую карту – легендарный **Sound Blaster 16**. Эта плата обладала возможностью записи и воспроизведения цифрового звука в режиме 16-бит 44,1кГц. Народ начал задумываться: покупать старые, но сильно подешевевшие платы или идти в ногу со временем и разоряться на новинку? Ведь **DOS-игры** поддерживались только **Sound Blaster Pro**. В стремлении угодить всем, **Creative** выпустила великое множество вариаций на тему **Sound Blaster 16** (**SB16, SB16 Vibra, SB16 Value, SB16 Pro, SB16 PnP** и т.п.), но этим она только запутала потребителей. Конкуренты тоже не сидели сложа руки. Большинство из них штамповало подделки с надписью «**Sound Blaster compatible**». Подделки эти обладали ужасным качеством звука, но их цена была в несколько раз ниже цены оригинала.

Creative стремилась к прогрессу – в частности, к разработке **wavetable-синтезаторов**, т.к. использование этой технологии приводило к ощутимому улучшению качества звука, по сравнению с уже устаревшим **FM-синтезом**. В результате, **Creative** анонсировала свое последнее достижение в мире компьютерного звука – аудиопроцессор **EMU8000** (**EMU8K**). Эта разработка помогла значительно оторваться от конкурентов по качеству звучания. Звуковая карта получила название **Sound Blaster AWE32** – еще одно имя, вошедшее в историю. Она была лучшей для того времени. Приставка «**AWE32**» означала более совершенные волновые эффекты, причем «32» – это количество голосов **MIDI-синтезатора**, а не разрядность кар-



ты, как многие ошибочно полагали. Через некоторое время в свет вышла слегка модернизированная версия **Sound Blaster AWE32 – Sound Blaster AWE64 Gold**. Кстати, ее до сих пор можно встретить на прилавках магазинов. Эта звуковая карта стала флагманской моделью в линейке карт **SB32/AWE32**. Откровенно говоря, сделана она была не лучшим образом, и поэтому не получила должной поддержки у меломанов. Во-первых, 32 аппаратных голосов всем и так хватало с избытком. Во-вторых, добавленные голоса имели плохой программный синтез.

После экспериментов с **AWE64**, **Creative** впервые попыталась внедрить в свое изделие **3D-звук**, а точнее, панорамное звучание. И тут пользователям стало не хватать пропускной способности шины **ISA**, и они обратили внимание на широко используемую **PCI-шину**. До производителей дошел глас народа, и они наперебой стали анонсировать всевозможные варианты **PCI-карт**. Но **Creative** ничего не смогла противопоставить изделиям конкурентов. Она хотела выпустить нечто новое, особенное, а не перетаскивать старые платы на новую шину. Сборщиков компьютеров такая ситуация не устраивала, поскольку конечным пользователям нужен был бренд. **Creative** оказалась перед сложной дилеммой – лететь впереди паровоза или же упускать долю рынка. В итоге компания выпустила



звуковые карты **Sound Blaster 64 PCI** и **Sound Blaster 128 PCI**. Качество звука у этих карт было на уровне предшественников. Зато стоимость их производства, а, следовательно, и конечная цена были гораздо ниже, благодаря отсутствию полноценного аудиопроцессора («64» и «128» – также не разрядность, а общее количество голосов **WT-синтеза**). Однако конкурентам не составило особого труда расправиться с «ненавистной империей **Creative**».

ВЫПУСК SOUND BLASTER LIVE!

Конечно, теперь-то мы все знаем, что «ненавистная империя» готовилась к выпуску действительно революционного продукта. Им стала знаменитая **Sound Blaster Live!**, вышедшая в 1998 году. Название линейки звуковых карт буквально означало «**Sound Blaster жив!**». Рекламные лозунги гласили, что у новой звуковой карты качество звука не хуже, чем в хорошем кинотеатре, а главное – вы можете получить беспрецедентное удовольствие от погружения в интерактивные игры. И это была чистая правда. **Live!** действительно оставила далеко позади всех конкурентов. Лишь сейчас можно по достоинству оценить, насколько дальновидно и своевременно **Creative** расширила сферы своих интересов. Ее новейший процессор поражал воображение меломанов два года тому назад. **Creative** сильно торопилась с выпуском карты, но продавать сырой продукт – не в ее правилах. Поэтому компания решилась на очень смелый шаг – был выпущен аудиопроцессор со сменным внутренним микрокодом. Рекламные проспекты гласили: «Наша технология позволит вам улучшать звуковую карту, только сменив драйверы!» Это действительно так, однако чтобы серьезно переработать коды и драйверы, необходимо очень много усилий и времени, поэтому новые версии выходят очень редко.

Давайте более подробно рассмотрим, чем же так гордилась **Creative**, выпуская **EMU10K1 Digital Audio Processor**. Во-первых, его производительность равнялась производительности процессора **Pentium 100 МГц**. По тем временам этого хватало за глаза, да и сейчас хватает с избытком. Если в продукции конкурентов просчет звука на компьютерах того времени отнимал до 30% вычислительных ресурсов, то **Live!** справлялась со своими обязанностями практически без потерь. И во-вторых, этот процессор был разработан для использования в профессиональных звуковых картах от того же производителя.

ВТОРОЕ РОЖДЕНИЕ LIVE!

Creative не стала изобретать новый процессор. Она просто шла впереди времени и конку-



рентов на один шаг. Как уже говорилось выше, процессора **EMU10K1** с избытком хватает даже в наше время. Новые карты (**Value, Player, Platinum**) имели более «тонкий» технологический процесс, плюс улучшенную разводку платы. В 5-дюймовый отсек можно было вставить модуль **Live! Drive**. На задней панели карты появился цифровой выход (**Digital Out**).

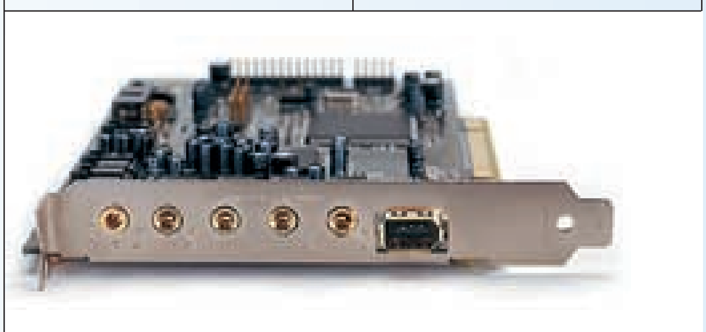
ТРЕТЬЕ РОЖДЕНИЕ LIVE!

Третье поколение карт было названо **Sound Blaster Live! 5.1.** У чипа **EMU10K** имеются 4(!) **S/PDIF** выхода, которые теоретически позволяют реализовать хоть 7.1-карту (7 сателлитов, 1 сабвуфер). Качество звука в третьей версии карт идентично качеству звука предшественниц. Зато от просмотра **DVD** можно получить неописуемое наслаждение. Кроме того, – и это для нас самое главное – пятиканальный звук отлично работает в играх.

Весь этот материал о поэтапном развитии **Creative** мы представили не просто так. Сегодня очень просто запутаться при выборе звуковой карты. Среди пользователей бытует распространенное заблуждение: потратив $200-400 на покупку видеокарты, и столько же – на новенький процессор, отодвинуть звук на последний план, занявшись выбором 3,5-дюймового дисковода. В итоге покупается карта за $10, а вместе с ней, в нагрузку, – проблема несовместимости, хрипящий звук и прочие прелести дешевых поделок. А если заплатить $40-50 (ненамного дороже, верно?) за хорошую звуковую карту, так и проблем не будет, и приятных ощущений море. Выбор за вами.

Но на этом наша история (и история **Creative**) не заканчивается. 20 августа 2001 компания анонсировала новую карту, которая придет на смену серии **Live!** – **Audigy**.

Разработчики обещают четырехкратное увеличение вычислительной мощности по сравнению с предшественницей. Обе карты полностью совместимы друг с другом – это, несомненно, должно еще больше увеличить их привлекательность. Плюс к этому, разработчики обещают добавить в **EAX** фирменные технологии **DS3D API**, а также поддержку **Dolby Digital API**. Расширен набор эффектов, для



музыкантов обещается возможность загрузки банков сэмплов в форматах **SoundFont2.1** и **DLS2**, где пределом становится лишь объем оперативной памяти и интерфейс **ASIO 2.0.** Также не стоит забывать о поддержке звука в формате 24-бит 96кГц, через ЦАПы. Архитектура карты в корне изменена. **Audigy** может воспроизводить звук с классным качеством **24-bit/100dB SNR** и поддерживает новую технологию **EAX ADVANCED HD**.

Комплектация **Creative Sound Blaster Audigy Platinum EX** выглядит следующим образом:

– звуковая карта **SB0090** с позолоченными входами/выходами;
– дочерняя карта **SB0110B** с разъемами для подключения внешнего модуля;
– внешний модуль **Audigy Drive SB0110** (может размещаться вне компьютера и соединяется с картой толстым полутораметровым кабелем);
– беспроводной пульт ДУ;
– соединительные шнуры;
– компакт-диск с драйверами и утилитами.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Подключение 5.1-акустики по аналоговым или цифровым выходам по сравнению с **Live! 5.1**. не изменилось.

По-прежнему за пользователем остается выбор: предпочесть внешние преобразователи в наборах **DTT** от **Creative** и дать сигнал «по цифре» или использовать внутренние **24/96** преобразователи.

Передняя панель модуля **Audigy Drive** содержит:

– оптические и коаксиальные входы/выходы;
– выход на наушники (разъем «джек» 1,4 дюйма) с регулятором громкости;
– микрофонный вход 2 с регулятором уровня усиления, переключающим его в линейный вход 2;
– стерео RCA-разъемы входа для подключения бытовой аудио-видео аппаратуры Aux in 2;
– MIDI in и MIDI out в формате miniDIN для миниатюризации, в комплекте идут переходники на «взрослые» DIN-разъемы;
– SB1394 порт для подключения высокоскоростных цифровых устройств (например, камер).

НА СТАРТ!

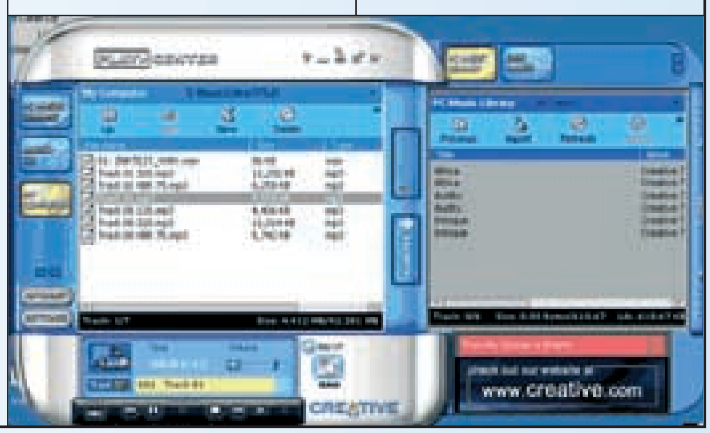
Конфигурация тестового стенда:

– процессор **AMD Athlon 1400 MHz**;
– материнская плата **Asustek A7V266;**
– оперативная память **256 MB DDR SDRAM PC2100;**
– жесткий диск **IBM DTLA 307015 (7200);**
– набор 5.1-акустики с шестиканальным **24/96** ЦАПом и **DD5.1-декодером Cambridge SoundWorks DTT3500.**
– операционная система **Windows ME,DX 8.0a**.

На диске находятся драйвера и утилиты. Кстати, последних великое множество (по сравнению с **LIVE!**), всего я насчитал аж 13(!) штук. Тесты показали, что разницы между картами **Audigy** и **Live! 5.1** при воспроизведении музыки в формате 16-бит 44,1кГц не заметно даже на качественной акустике. Тыловые выходы карт выдавали одинаково хороший звук, фронтальные явно уступали тыловым. Складывается ощущение, что детализация звуковой картинки несколько упала. Под стать таким картам, я использовал акустику **DTT3500**. Она была выпущена около года назад, однако поддерживает режим 24-бит 96кГц и воспроизводит в нем музыку через 6-канальный цифровой вход **miniDIN**. Оказывается, вся серия **DTT** также на все 100% совместима с новыми звуковыми картами.

ИГРЫ

Подходим к наиболее животрепещущему. Я опробовал карту как в достаточно старых, так и в относительно новых играх. Ощутимой разницы, по



сравнению с предшественницей, я не ощутил. Скорее всего, просто еще не вышло игр, качественно реализующих все возможности новинки.

Обладателям звуковых карт серии **LIVE! Creative** преподнесла сюрприз, выпустив универсальные драйвера для всей линейки **Live!/Live!5.1/Audigy**. При установке этих драйверов для серии **LIVE!** складывается ощущение, что в компьютере установлена звуковая карта **Audigy**. Во-первых, появляется поддержка **ASIO**, неограниченных банков **SF2.X**. Во-вторых, использование всех новых эффектов и возможность назначать 4 одновременных эффекта. У пользователей может сложиться впечатление, что **Audigy** вовсе не нужна. Это совсем не так, поскольку прелесть всех скрытых возможностей карты можно будет ощутить в полной мере лишь после выхода оптимизированных игр. В России, как всегда, будут популярны лишь младшие модели линейки. Судите сами: **Creative** позиционирует **Audigy Platinum EX** как продукт, способный удовлетворить самые изысканные потребности, продукт для безграничного музыкального творчества. Предлагаю более подробно взглянуть на особенности карты, которые могут этому творчеству поспособствовать:

– удобство работы с выносным внешним модулем;
– цифро-аналоговые преобразователи 24-бит 96кГц;
– поддержка **ASIO** с 2мс задержкой (минимальное значение);
– интерфейс **SB1394** (**IEEE1394**);
– **S/PDIF** вход/выход с возможностью работы в режиме 24-бит 96кГц;
– **SoundFont 2.1** с теоретическим пределом объема банка семплов в 4Гб.

Смею заметить, что только первый пункт является эксклюзивным, а все остальное присутствует даже в самых дешевых моделях этой серии. Кстати, этот модуль можно приобрести отдельно от платы и установить его на любую карту серии **Audigy**. Выносной модуль смотрится, конечно, очень стильно, также он очень удобен в использовании. Но переплачивать несколько сотен долларов за такое устройство лично я не готов. Тем, кто всерьез увлекается музыкой, советую обратить внимание на более профессиональные решения, т.к. разница в цене между профессиональными картами и **Sound Blaster Audigy Platinum EX** минимальна.



ВЫВОДЫ

Линейка новых звуковых карт от **Creative** очень даже удалась. **Sound Blaster Audigy** – достойный приемник **LIVE!** и продолжатель традиции качественных аудиоустройств для платформы **PC**. Небольшие улучшения вывели линейку этих звуковых плат в лидеры.

Достоинства:

– мощный аудиопроцессор **Creative Audigy**, поддерживающий запись, воспроизведение и **real-time** обработку аудиоданных в любых форматах, вплоть до 24-бит 96кГц;
– новые расширения **EAX**, теоретически – еще более реалистичное звуковое сопровождение в играх (а практически, заметных улучшений я не заметил);
– более высокое качество 6-канального звука по сравнению с серией **LIVE!**;
– внутренний формат данных 32-бита и качественные алгоритмы микширования потоков;
– профессиональный процессор реалистичных эффектов со множеством настраиваемых параметров;
– профессиональный формат семплов **SF2.1** практически неограниченного размера банков (до 4Гб);
– установленный на плату **IEEE1394-контроллер** (порт **SB1394**) для обмена данными с цифровыми высокоскоростными устройствами (внешними накопителями информации, цифровыми **DV-видеокамерами** и т.п.);
– богатая комплектация разнообразным программным обеспечением;
– качественные драйвера под все существующие операционные системы.

Недостатки:

– высокая цена

Рекомендации:

Пока не исчезнет фактор новизны и платы не подешевеют, лучшим выбором по-прежнему остается **Creative Sound Blaster LIVE! 5.1.**

Star Wars: Galactic Battlegrounds

PATCH НА DUCHE

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9473

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

I. ATTICHITCUK /Wookie/

В этой кампании представлены семь тренировочных миссий, которые помогут вам освоиться с азами управления и ознакомиться с общими принципами игрового процесса. Вас научат собирать ресурсы, создавать армии, развивать технологии, исследовать местность и, конечно же, сражаться. Пройти эти миссии не составляет особого труда, посему останавливаться на них мы не будем.

II. OOM-9 /Trade Federation/

1. Beachhead

В этой миссии вам необходимо уничтожить передатчики (**Transmitter**), которые расположены в трех городах: Vis, **New Centrif** и **Parrlay**. При этом вы должны следить за безопасностью дроида **OOM-9**, находящегося внутри мощного и весьма эффективного на поле боя **AAT**. Как следствие, использовать его можно, только осторожно.

С места появления двигайтесь на югозапад, **New Centrif** лежит прямо на вашем пути. Разрушайте ворота, вторгайтесь в город и расправляйтесь с вражескими юнитами. Что касается передатчика, то проще всего сперва разломать стену (**Light Wall**), окружающую его, а затем воспользоваться услугами парочки жуков-наездников (**Heavy Mounted Trooper**), подведя их вплотную к объекту разрушения.

На востоке расположен **Vis**, отправляйтесь туда. Уничтожив передатчик в этом городе, возвращайтесь к **New Centrif**. Следуйте по дороге на юг, где вас будет ждать подкрепление. Пополнив армию, двигайтесь в хорошо защищенный город **Parrlay**, расположенный неподалеку. Здесь уже развернется настоящая битва, в которой должны хорошо проявить себя юниты с большей силой атаки (**Pummel**, **Mech Destroyer**). Разрушайте последний передатчик, обнесенный прочными стенами. Миссия выиграна!

2. Behind The Lines

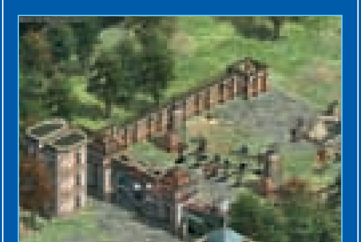
Цель миссии — завладеть программой управления дроидами (**Droid Control Program**), которая находится в исследовательском центре (**Research Center**) на полуострове в центральной части карты. Теперь у вас уже два юнита, которых нужно беречь, как зеницу ока, — все тот же **OOM-9** и **Neimoidian Technician**, необходимый для выполнения поставленной задачи.

Собрав имеющиеся силы, двигайтесь по дороге на восток, а затем на север. Разделайтесь с поджидающими вас вражескими юнитами. Затем переходите через реку, не забыв уничтожить стоящие рядом легкие пушки (**Light Turret**) и подавить прочее сопротивление. Дойдя до перекрестка, сворачивайте в южном направлении. Вы на месте. Разрушайте ворота, врывайтесь внутрь исследовательского центра, расчищайте помещение и прибирайте к рукам программу. Теперь вы сможете основать свою базу, так что возвращайтесь к месту начала миссии.

Появится новая цель: уничтожить командный центр (**Command Center**) в крепости **Harte Secur**, расположенной в самой северной части карты. Начинайте создавать рабочих (**Worker**), добывать ресурсы и строить различные сооружения. Повысив уровень технологии, вы сможете построить крепость (**Fortress**) и создавать более мощных юнитов — например, дроидов-разрушителей (**Destroyer Droid**). Собрав приличную армию, можете отправляться на север в **Harte Secur**. Если вы хорошо вооружились, то победить противника и уничтожить командный центр не составит труда.

3. Spinnaker's Spoils

Ваша задача — уничтожить 3 космодрома (**Spaceport**) в городе **Spinnaker** и построить на их месте свои собственные, а также набрать 10 000 кристаллов **Nova**.



Не теряя времени, двигайтесь на северо-восток, где находится деревня Набу (**Naboo Village**). Как только вы разрушите ворота и ворветесь внутрь, жители вам сдадутся, а деревушка станет вашей базой. Тут же вас начнут доставать атакующие юниты из городов **Royal Naboo Navy** (на западе) и **Spinnaker** (на севере). Ставьте защиту у выходов из вашей базы. Создавайте рабочих, собирайте ресурсы и возводите постройки. Организовав армию, направьте ее на запад в **Royal Naboo Navy**. Первым делом разрушьте генератор защитного поля (**Shield Generator**), который подпитывает остальные постройки. В этом деле вам поможет артиллерия (**Artillery**).

Теперь есть время обратиться за помощью к союзнику **YIN762**, находящемуся в самой восточной части карты. Создавайте на своей базе космодром и несколько грузовых ховеркрафтов (**Cargo**



Hovercraft), которые отправятся в этот город за кристаллами **Nova**.

Параллельно наращивайте новую армию и начинайте вторжение в **Spinnaker**. По сравнению с первыми двумя уровнями, здесь все гораздо серьезнее, так что готовиться нужно основательно. Разрушать постройки лучше всего в таком порядке: генератор защитного поля, крепость, пушки и, наконец, космодром. К тому времени, когда три ваших космодрома будут построены на месте вражеских, вы, по идее, уже должны будете собрать 10 тысяч кристаллов **Nova**. В противном случае, не постесняйтесь обменять на **Nova** другие ресурсы через построенные космодромы.

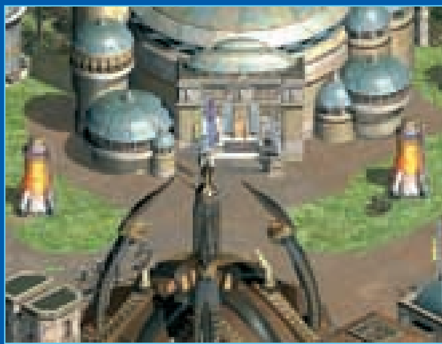
4. Capturing The Crown

В этой миссии вновь принимает участие дроид **OOM-9**, которому, естественно, нельзя погибнуть. Задача: разрушить устройство, создающее радиопомехи (**Jamming Device**), дабы к вам смогло прибыть подкрепление. Разрушайте ворота и двигайтесь вперед, попутно уничтожая все военные постройки (крепости, заводы) и вражеские юниты. Дальше переходите мост и двигайтесь прямо в северном направлении. В итоге вы доберетесь до искомого устройства, которое и необходимо уничтожить. Его охраняют две средние пушки (**Medium Turret**). Сперва разберитесь с ними, а затем и с самим устройством. В точку, противоположную вашему местонахождению, прибудет подкрепление.

Появится новое задание: привести пять военных юнитов и несколько рабочих к дворцу. Пополнив свой отряд, двигайтесь по центральной дороге на север. Дабы уберечь рабочих от вражеских снарядов, посадите их в танки-разрушители (**Mech Destroyer**). Преодолев неслабое сопротивление, вы в итоге доберетесь до ворот. Разрушайте их, вторгайтесь на территорию — и дворец ваш. К тому же к вам вновь прибудет подкрепление. Защищайте оккупированную территорию от атакующих вражеских юнитов и начинайте возводить монумент (**Monument**) на площади между четырьмя флажками. Закончив строительство, вы выиграете миссию.

5. The Search For An Underwater Kingdom

Цель миссии: захватить гунгана по имени **Boss Ganne**; при этом не должен погибнуть ваш подопечный **Darth Maul**. Двигайтесь на юг по дороге, и как только появится возможность, сворачивайте на восток. Расправляйтесь с кучкой вражеских юнитов и разрушайте их постройки. Далее ведите свой отряд по узкой тропинке в южном направле-



нии — так, чтобы попасть в самую восточную часть карты. В этом месте располагается масса построек гунганов, которые необходимо уничтожить. Заметьте, что дроиды-разрушители очень хорошо разделываются с вражескими юнитами на расстоянии.

Доберитесь до командного центра, находящегося за ограждениями, и разрушьте его. Тем самым вы убедите Босса **Ganne** сдаться, и он появится за разрушенным командным центром. Ведите к нему Дарт Мола на переговоры, и тогда вам поручат новую задачу — провести Босса **Ganne** через ворота **Gates of Rellias** к каналу (**Channel**). И, конечно, необходимо следить за тем, чтобы Босс не погиб во время сражений. Направляйтесь в западную часть карты, где вас ждет подкрепление. На пути будут попадаться вражеские юниты, способные нанести серьезный количественный ущерб вашему отряду. Компенсировав полученный урон новыми юнитами, ведите отряд в южном направлении. Вся дорога усеяна вражеской пехотой. Вскоре вы доберетесь до ворот, которые вам с радостью откроют. Уничтожьте юниты и здания и затем пройдите через вторые ворота, которые также открыты. Вновь разберитесь с атакующими вас юнитами и продолжайте двигаться в южном направлении. Проходите через третьи ворота и двигайтесь к воде.

6. The Siege of Otoh Gunga

Цель всей миссии — уничтожить **High Tower Board Room** в городе **Otoh Gunga**. При этом имеется опциональное задание — разделаться также с гунганами, проживающими на островах, и тем самым заполучить их ресурсы. Опциональную миссию рекомендуется выполнить, так как с ресурсами на вашей территории очень туго.

Сразу же начинайте возводить необходимые постройки, не забудьте про судостроительный завод (**Shipyard**), авиабазу (**Airbase**) и центры по переработке ресурсов. Располагающиеся по соседству на юге гунганы скоро начнут атаковать, так что вовремя приготовьте достойную защиту.

Вскоре запасы ресурсов начнут заканчиваться, и вы поймете, что пора искать новые места для их добычи. Постройте на авиабазе истребители (**Fighter**) и бомбардировщики (**Bomber**) и отправьте их исследовать восточную часть карты. Там имеются острова с колониями гунганов, которые вам необходимо захватить. Доставьте на расчищенную территорию рабочих и прикажите им добывать имеющиеся на островах ресурсы. Теперь можно хорошенько развить свою базу и окончательно разделаться с противником на юге.

Вскоре вас начнут доставать вражеские авиасилы с севера — приготовьте для них противовоздушные установки (**Anti-Air Turret**). Постройте космопорт, чтобы была возможность устранить недостаток какого-либо вида ресурсов. Теперь можно подготовиться к атаке **Otoh Gunga**. Пополните свои воздушные войска и летите по западному краю карты на север, так как по центру находится множество противовоздушных установок. Разрушьте в **Otoh Gunga** командный центр и все остальные постройки, после этого вас больше никто не будет беспокоить. Стройте фрегаты (**Frigate**) и отправляйте их исследовать центральную часть карты, где под водой должна находиться искомая **High Tower**. Можете даже не обращать внимания на окружающие ее пушки, а просто шустренько разделаться с ней самой.

7. Grass Plains /бонусная миссия/

Ваша задача — противостоять целой армии гунганов и уничтожить их монумент, который находится в юго-западной части карты. Гунганы начнут атаковать весьма скоро, так что в самом начале не теряйте зря времени. Используйте его разумно, чтобы организовать и приготовить свои юниты к бою.

Двигайтесь к цели, попутно освобождая территорию от вражеских юнитов. Не давайте небольшим отрядам отрываться от общей массы вашей армии, иначе вы рискуете их потерять. Один из безболезненных способов устранения вражеских юнитов **Fambaa** — расположить танки (**Assault Mech**) позади дроидов-разрушителей, чтобы первые находились почти в недосягаемости и могли спокойно расстреливать **Fambaa** с расстояния.

Добравшись до реки, знайте — вы уже близко. Перебраться через нее можно по узенькой переправе, что чревато неминуемым поражением, так как на противоположном берегу вас ожидает целая куча юнитов **Fambaa**. Расположите свои юниты недалеко от берега и выманивайте врагов, скажем, тем же Дарт Молом на свою сторону. Так вы разделаетесь с ними без труда. Затем перейдите на противоположную сторону и разрушьте монумент.

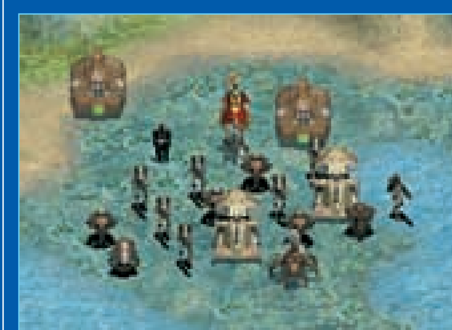
III. Boss Nass /Gungans/

1. Otoh Sancture

Ваша задача: привести в свой город пять животных, необходимых для организации праздничного пира. Главный герой этой миссии — Босс Галло (**Boss Gallo**), который ни в коем случае не должен погибнуть.

Необходимых животных можно найти к северу от города. Направляйте туда Босса и приближайтесь к пяти пасущимся нерфам (**Nerf**). В этот момент начнется атака бурсов на ваш город (**Bursa**).

Вместе с пойманными животными двигайтесь к городу **Marsune** (в северной части карты). Загоните их в хлев (**Animal Nursery**), таким образом обменяв их у



местного правителя на рабочих. Вместе с полученными юнитами двигайтесь на юг, перебирайтесь по переправе через реку, и вы окажетесь недалеко от центра карты. Эта местность, украшенная древней скульптурой, богата всеми необходимыми видами ресурсов и очень подходит для основания базы.

Ваша цель: вернуться в свой город **Otoh Sancture** и изгнать наглых бурсов. Создайте командный центр и еще большее число рабочих и направьте их добывать ресурсы. Не забудьте про дома (**Prefab Shelter**), возведение которых повысит максимально возможное число юнитов. Начинайте массовое производство военных юнитов и ждите скорого нападения бурсов. Со-



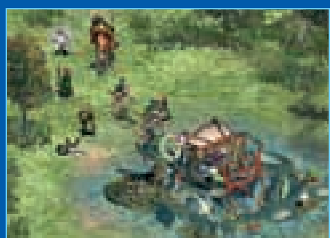
зданную армию отправляйте на юго-восток и переправляйтесь через реку. Вы попадете в ныне захваченный город **Otoh Sancture**. Многочисленная армия без труда расправится с бурсами и уничтожит все их убежища (**Bursa Hut**).

2. The Gungan Who Would be Boss

В данной миссии Боссу **Gallo** необходимо побывать во всех деревушках и убедить других Боссов присоединиться к походу против ужасного **Rogoe**. Естественно, ни Босс **Gallo**, ни капитан **Marsune** не должны погибнуть. Уговорить Боссов не так-то просто — необходимо сначала выполнить их задания, и лишь после этого вы войдете к ним в доверие, а заодно получите неплохое вознаграждения в виде дополнительных юнитов.

Ведите имеющиеся силы на запад и переправляйтесь через мост в северном направлении. Вы попадете в **Otoh Jahal**. Здешний **Boss Tenko** даст задание разыскать священный предмет (**Sacred Staff**) его народа. Двигайтесь в восточном направлении в **Otoh Langua**, где **Boss Hantic** попросит вас уничтожить космопорт **Rogoe** (**Rogoe's Spaceport**) и принести ему 1000 кристаллов **Nova**. Двигайтесь на север и переходите через реку, где вас поджидает вражеская пехота, с которой непременно нужно разделаться. Пусть ваш медик (**Medic**) подлечит потрепанные юниты. Двигайтесь дальше по дороге на восток, где находится космопорт, охраняемый пехотой. Уничтожив его, вы получите 1000 кристаллов, но не спешите возвращаться к Боссу Хантику с добычей. Вернитесь на запад и ведите своих подопечных по дороге на север, где и лежит священный предмет, принадлежащий народу Босса Тенко. Теперь возвращайте кристаллы и предмет и получайте свое вознаграждение.

Пополнив армию, двигайтесь на север, а затем следуйте в западную часть карты. Переправляйте свой отряд через речку. Вы окажетесь в **Otoh Urs**. **Boss Copek** даст задание уничтожить нахальных бурсов, поселившихся на юго-востоке от его деревушки. Добравшись туда по дороге, очистите территорию от



бурсов и их убежищ. Забирайте артиллерию (**Artillery**), выданную вам в виде вознаграждения, и двигайтесь на северо-запад. Перейдя через реку, вы окажетесь в **Otoh Raban**. Но здешний **Boss Hoxie** попал в плен **Rogoe**, и теперь находится в лагере в северной части карты. Ведите свой отряд туда. У ворот стоят две легкие пушки — пусть ими займется артиллерия. Как только вы приблизитесь к воротам, заключенные поднимут бунт и попытаются вырваться на свободу. Быстренько направляйте их сражаться с местной охраной. Тем временем, разрушив снаружи ворота, впускайте своих юнитов на подмогу заключенным. Освободите Босса Хокси из плена и не забудьте проводить его до родной деревушки.

3. Raid on Spearhead

Цель миссии — захватить хорошо защищенный город **Spearhead** и уничтожить башню **Poro** (**Rogoe's Keep**). Но перед этим необходимо еще послать капитана **Marsune** на встречу с **Bongomekken Collective**. Естественно, ни он, ни Босс **Gallo** не должны погибнуть.

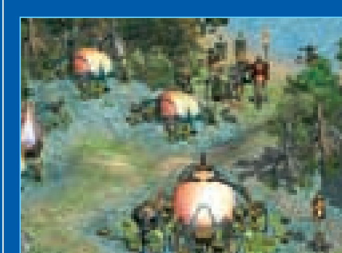
Не теряя времени, отправьте часть рабочих добывать ресурсы, а остальных — возводить постройки. Постарайтесь сразу обеспечить своей базе должную оборону, так как очень скоро начнутся первые атаки из города **Spearhead**. Тем временем берите капитана и ведите его в восточном направлении. Переправившись через реку, направляйтесь на юго-восток к **Bongomekken Collective**. Эти союзники отдадут вам свои судостроительные заводы, а также все морские юниты. Чуть западнее от этого места находится неплохая территория, богатая различными ресурсами, и самое главное — никем не занятая. Есть смысл привести туда своих рабочих.

Необходимый вам **Rogoe's Keep** находится в центре **Spearhead**, в юго-западной части карты. Разрушение **Spearhead** — дело не одного часа, а посему весьма нудное. Есть способ проще, который, к тому же, сбережет ваши нервы, — можно сразу нанести удар в сердце **Spearhead**, **Rogoe's Keep**. Создайте приличное количество эсминцев (**Destroyer**) и направьте их по реке в центр **Spearhead**, по возможности уничтожая вражеские морские юниты. Шустренько проплывите мимо средних пушек, не обращая внимания на незначительные потери. Одновременно готовьте новую партию кораблей. Верхушка башни Poro высовывается из воды, вы ее сразу заметите. Разрушьте сперва генератор защитного поля, затем четверку средних пушек, окружающих башню, а затем и саму виновницу торжества. С первого раза сделать это вряд ли получится, но главное — не терять надежду и вовремя присылать подкрепление.

4. Desperate Escape

Сперва необходимо отвезти Босса Насса (**Boss Nass**) в священное место (**Sacred Place**), при этом он не должен погибнуть. Хорошенько следите за безопасностью транспорта, в котором находится столь важная персона. Плывите на север. По пути вам встретятся фрегаты и злобные рыбки, так что будьте осторожны. Доплыв до берега, высаживайте Босса и трех пехотинцев и продолжайте двигаться на север уже пешком. Перейдите через реку, и вы уже на месте.

Теперь необходимо разрушить лагерь Торговой Федерации. Соберите на скорую руку армию из юнитов, разбросанных вокруг, и ведите их в северо-западную часть карты, где и расположен лагерь. Уничтожьте вражеских юнитов и разрушьте все постройки. У вас появится новое задание: доставить **Queen Amidala** в сопровождении не менее «звездных» героев (**Cpt. Panaka, Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker, Jar Jar Binks**) в священное место. Соберите всех вместе и двигайтесь по дороге на запад, а затем на юг. По пути подбирайте юнитов, оставшихся в живых после местных разборок. Вновь направляйте группу на запад, а затем на север. Желательно держать героев позади, а военных юнитов отправлять вперед на разведку. Не забывайте про медика (**Medic**) в вашем отряде — пусть занимается своими прямыми обязанностями. На кораблях, которые ждут неподалеку, переправляйте свой отряд через реку. Не забудьте расправиться со вражеским

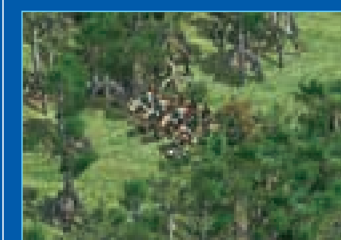


транспортным кораблем (**Transport Ship**), снующим по округе. Плывите в северном направлении, и вскоре вы окажетесь на месте. Высаживайте героев, и миссия будет выиграна.

5. The Chains Are Broken

Цель миссии — уничтожить вражеский монумент в городе **Spinnaker** и построить новый на его месте. Сразу же прикажите рабочим добывать ресурсы, благо в округе их хватает. Загляните к своим союзникам, которые находятся на соседнем полуострове в восточной части карты, — они подарят вам свою авиабазу.

На западе от вашей базы находится тюремный лагерь. Атакуйте его, и восставшие заключенные присоединятся к вам. Для этого необходимо создать транспортный корабль и переправить на нем свою армию. Не забудьте также организовать защиту от нападений из **Spinnaker**. Атаковать вас будут как с моря, так и с воздуха. В первую очередь обзаведитесь генератором защитного поля и противовоздушными установками. На острове, где находится лагерь, имеется



приличное количество ресурсов, сбором которых и должны заняться ваши рабочие.

Как только вы почувствуете, что готовы атаковать **Spinnaker**, соберите свою армию и переправьте ее воздушным транспортом в северо-западную часть карты по уже расчищенной территории. Всю южную площадь карты оккупировал **Spinnaker**. Высаживайте юнитов в западной части города, разрушайте ворота и начинайте массовый погром. Не забудьте также прихватить с собой рабочих, которые построят новый монумент.

6. The Liberation of Harte Secur

Вам необходимо вернуть животных **Fambaa** из **Camp 6** (на западе от вас) на свою базу и приготовить их к битве. Также не забывайте, что Босс **Nass** и Капитан **Turpals** должны остаться в живых. Не оставляйте рабочих без дела и организуйте хорошую защиту своей базы, благо вскоре вас начнут атаковать с юга из **Harte Secur**.

После этого создайте достойную армию и ведите ее на запад. Враги поджидают на каждом шагу. Добравшись до лагеря, разбейте силы противника и заберите **Fambaa** к себе на базу. По возвращении домой часть из них снабдят генераторами, а оставшихся — пушками. К тому же теперь и вы сможете создавать таких юнитов —

просто загляните в перечень возможностей своей крепости (**Fortress**) и завода (**Mech Factory**).

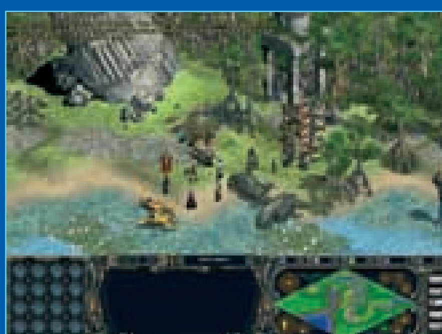
Появится новая цель — уничтожить командный центр в **Harte Secur**, куда можно добраться из места с **Camp 6,** следуя по дороге на юго-восток. Создав парочку **Fambaa** с генераторами и кучу этих же животных с пушками, отправляйтесь в поход. Залог успеха — держать их все время вместе.

7. The Battle for Theed

Задача: найти путь ко дворцу и уничтожить монумент; при этом капитан **Tarpals** и **Jar Jar Binks** должны остаться в живых. Действие происходит на уже знакомой нам карте из четвертой миссии второй кампании. Вы уже знаете, что двигаться необходимо в северный угол карты. Пара советов: противовоздушные юниты и медики в этой миссии жизненно необходимы, так что защищайте их в первую очередь. Также держите всех юнитов под крылышком у **Fambaa**, оснащенного генератором. Так у них будет гораздо больше шансов на выживание. В определенный момент времени в западную часть карты прибудет подкрепление, которое разумнее всего направить по реке к месту начала миссии. Высадив прибывших юнитов на берег, заставьте их догонять по уже расчищенной территории основную группу.

IV. Darth Vader /Galactic Empire/

1. Incrusion on Yavin IV

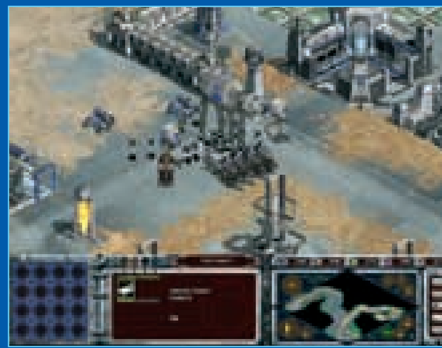


Ваша задача: выяснить местонахождение генерала **Dadonna**. И, естественно, Дарт Вейдер (**Darth Vader**) должен остаться в живых. Двигайтесь вперед. Вскоре появится опциональное задание, которое можно выполнить без особого труда, — необходимо уничтожить часовые башни (**Sentry Post Tower**). После этого к вам по воздуху прибудет подкрепление. Сворачивайте на запад и затем продолжайте двигаться на север. Особо не зацикливайтесь на уничтожении Повстанцев, ваша цель — генерал **Dadonna**, который расположился в восточной части карты. Приблизившись к базе, вы получите новое задание: разделаться с противовоздушными пушками Повстанцев (**Rebel Missile Turret**). Не забывайте останавливаться и проходить обследование у вашего медика. Выполнив задание, к вам прибудет подкрепление, которое и разрушит убежище генерала.

2. Breaking Bread

Ваша задача: покончить с деятельностью Повстанцев на севере и установить контакты с заводами по производству еды. Ну и, конечно же, Дарт Вейдер должен остаться в живых. Двигайтесь на север по дороге, попутно разбираясь с вражескими силами. Дойдя до ворот, за которыми находится хорошо оснащенный город **Reytha**, сворачивайте на юг. Появится задание: уничтожить армию **Page's Commandos**, которая атакует **Teks**. Как только появится возможность, поворачивайте на восток — это и есть **Teks**. Разберитесь с противником и продолжайте двигаться по дороге на юго-восток.

Вскоре вы дойдете до города **Yeere**, где вас вознаградят ресурсами и дадут новое задание: из-



гнать армию **Rebel Bandits** из города **Breeda**, что на северо-западе. Успешно справившись с ним, основывайте свою базу в **Yeere**. На вас тут же начнут нападать из **Reytha**, так что подготовьте надлежащую защиту. Затем создайте мощную армию и ведите ее к тем в воротам, в которые постеснялись раньше зайти. И постарайтесь устроить неприятелю феерический праздник.

3. Fire, Earth, Water and Air

Эта миссия представляет собой одну большую мясорубку, в которой, конечно же, нельзя дать погибнуть вездесущему Дарт Вейдеру. Цель: разделаться с вражескими воздушными силами (уничтожив авиабазы), с военно-морскими силами (разрушив кораблестроительные заводы) и с наземной армией. Карта состоит из четырех материков, вы находитесь на восточном. Воздушные силы, с которыми необходимо разделаться в первую очередь, располагаются на западе. А юг является военно-морской базой, куда следует направиться потом. Ну и, наконец, ваш путь лежит на север, где вы без труда расправитесь с оставшейся армией Повстанцев.

4. An Empire's Fury

Цель миссии: подавить восстание на **Zaloris**, помня о безопасности Дарт Вейдера. После сценки на движке игры появится еще одно задание: освободить имперские юниты. Двигайтесь на запад, где располагаются враги и где томятся в заточении ваши юниты. Освобождайте их, после чего появится еще одна задача: освободить полковника **Veers**, которого сопровождает конвой Повстанцев. Поторопитесь и, чуть сместившись на север, двигайтесь на запад. По возможности расправляйтесь с расставленными по пути вражескими юнитами. Вы должны успеть выйти на главную дорогу, до того как по ней пройдет конвой. Уничтожьте врагов, и полковник будет с вами.

Теперь нужно добраться до **Fondor II**. Направьте отряд на юг, в том направлении, откуда двигался конвой. Разберитесь с врагами. После этого потребуется сопроводить полковника до его секретной лаборатории в лагере **Culroon**. Двигайтесь на север и сворачивайте на дорогу на запад, на следующей развилке вновь выбирайте западное направление. Когда вы доберетесь до лагеря, вас вознаградят ресурсами и предоставят подмогу.

Также вам отдадут **Prototype AT-AT**, который нужно доставить на вашу базу **Fondor II**. Ни в коем случае нельзя допустить, чтобы его разрушили. Ведите свой отряд на базу тем же путем, что и шли сюда. Теперь на **Fondor II** создавайте рабочих, и затем пополняйте свою армию. Подведите **AT-AT** к **Landing Platform**, где его доработают. Теперь с мощной армией двигайтесь на север в **Zaloris**. И не забудьте прихватить с собой противовоздушных юнитов — поверьте, они вам пригодятся.

Окончание следует...

Демиурги

Дополнительная информация: http://www.etherlords.com

Сергей Дрегалин
dreg@gameland.ru

КИНЕТЫ

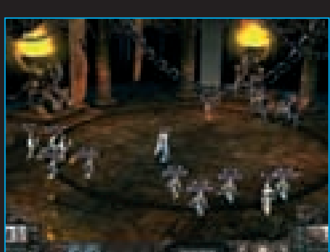
Вы решили сразиться с Белым Лордом, став предводителем расы Кинетов? Тогда наберитесь терпения — победа будет за вами, но придет она не слишком быстро. Дело в том, что Лавка Заклинаний не может предложить Кинетам что-нибудь сильнодействующее и пробивное (как, например, «Комета» у Хаотов или «Откачка жизни» у Синтетов). Поэтому вспомните пословицу «капля камень точит» и приготовьтесь наносить физический урон обоим Лордам.

Раз уж мощные заклинания недоступны, для успешного боя нужно обзавестись непобедимой армией. Оптимальным вариантом могут стать призраки всех сортов и мастей. Начнем с «Призраков-воинов». Их плюсы — невысокая стоимость, способность к вампиризму, регенерация и «первый удар». Постоянное желание лезть в атаку является скорее минусом. Чтобы уравновесить вояк, необходим «Призрак-шаман» — за принудительный отдых он поднимает всех Призраков-воинов, а при появлении в бою увеличивает на единицу их здоровье. Не посылайте шамана в бой, пусть он остается целым и невредимым.

Следующим по списку идет «Призрак-жрец» — он увеличивает силу и здоровье воинов на 1 единицу, а за принудительный отдых способен вернуть в руку «Призрака-воина» из могильника.

Также можно приобрести «Призрака-колдуна» — он увеличит силу «Призраков-воинов» на 2 единицы. При необходимости, за принудительный отдых колдун делает всех воинов летающими, но только до конца хода. Эта способность очень поможет для защиты от драконов, которых любят вызывать оба Лорда.

Чтобы ваши «Призраки-воины» могли пользоваться регенерацией во время боя, необходимо оставлять нужное количество эфира (по 2 на каждого воина!).



Не помешает обзавестись «Зеленым драконом» (именно «Зеленым»!), так как за принудительный отдых это существо уничтожает любого телохранителя — даже со способностью к регенерации. Такая особенность пригодится во время битвы с первым Лордом, который не прочь окружить себя различными летающими стенами.

Специализация вашего героя — «Бесплатное заклинание». Вызвав очередного



воина, вы обнаружите, что число эфира не уменьшилось и можно сотворить еще одно заклинание и еще... Только не забудьте про эфир, который нужно оставить для регенерации, и тогда ваша армия будет многочисленной и непобедимой!

Перейдем к колдовству и чарам. Обязательно возьмите чару «Канал жизни» — каждый раз, когда у вашего существа срабатывает регенерация, чара добавляет вам три единицы жизни. Непременно воспользуйтесь колдовством «Снятие чар» — с его помощью вы сможете избавиться от «Обжигающего эфира», которым часто пользуется Лорд 1, и от «Роковой болезни» — любимой чары Лорда 2. Очень полезным может оказаться заклинание «Свежий ветер», которое дает за X эфира X карт в руку. Также приобретите чару «Зеркало», с помощью которой вы можете перенаправить весь урон (за ход) на своего противника. Еще одно полезное заклинание, «Проклятие голода», может сильно испортить жизнь существам противника. Ну, вот и все, что нужно для победы.

МАГИЧЕСКАЯ КНИГА КИНЕТОВ:

Призрак-жрец — 1 шт.
Призрак-шаман — 1 шт.
Призрак-воин — 3 шт.
Призрак-колдун — 1 шт.
Зеленый дракон — 1 шт.
Канал жизни — 2 шт.
Снятие чар — 1 шт.
Проклятие голода — 1 шт.
Зеркало — 3 шт.
Свежий ветер — 1 шт.

ВИТАЛЫ

Допустим, в последнем бою вы представляете изумрудную расу Жизненной силы — Виталов. Специализация вашего героя, «Неуязвимость», поможет в большинстве случаев избежать магической атаки во время сражения. Иными словами, у вас есть хороший шанс проигнорировать «Кометы», «Откачку жизни» и действие чары «Обжигающий эфир».



При правильной расстановке сил бой с Лордом 1 займет несколько минут. Первым делом вам нужно воспользоваться чарой «Древний лес», чтобы избавиться от назойливых атак существ с силой 3 единицы и меньше (всех «Прыгунов»). Затем, увеличив запас эфира с помощью «Эфирного фонтана», начинайте вызывать свою армию «Злобоглазов». После того как вы вызовете «Матку злобоглазов», телохранители (всевозможные стены) не смогут блокировать ни «Злобоглаза-воина», ни обычного «Злобоглаза». Лорд 1 попытается навредить вам с помощью «Дракона» — красного или черного. От этой летающей твари легко избавиться с помощью колдовства «Ураган». Не стоит тратить «Ураган» на стен-телохранителей, приберегайте его для неожиданного появляющихся «Драконов».

Помните о том, что «Злобоглаз» способен разбивать чары, поэтому вам не слишком повредит «Обжигающий эфир» Лорда 1 и «Роковая болезнь» Лорда 2. Но на всякий случай запаситесь колдовством «Очищение», которое снимает все чары в игре. Если любой из Лордов успел-таки попортить вам кровь, вылечите героя с помощью «Исцеления» (восстанавливает жизнь до первоначального значения). Ну и не забудьте про «Фингусов-патриархов», которые будут отличными защитниками и запросто смогут уничтожить некоторых нападающих.

Бой с Лордом 2 будет сравнительно сложным. Враг постарается выбрать момент, когда вы окружите своего героя существами, чтобы сжечь их всех «Огненным штормом», а затем нашлет на вас большое количество «Мехозавров» всех мастей. Ваш «Воин-злобоглаз» обладает способностью первого удара — пользуйтесь этим. Блокируйте железных монстров несколькими существами и своевременно избавляйтесь от «Роковой болезни» с помощью «Очищения».

Конечно, вы можете выбрать свой вариант магической книги, но приведенная ниже точно работает.

МАГИЧЕСКАЯ КНИГА ВИТАЛОВ:

Очищение — 2 шт.
Фингус-патриарх — 2 шт.
Злобоглаз — 1 шт.
Матка злобоглазов — 3 шт.
Злобоглаз-воин — 1 шт.
Исцеление — 2 шт.
Ураган — 2 шт.
Древний лес — 1 шт.
Эфирный фонтан — 1 шт.

END

Петька 3: Возвращение Аляски

Дополнительная информация: http://www.buka.ru/rindex.htm

Юрий Поморцев
dreg@gameland.ru

Итак, вы находитесь на перекрестке трех дорог. Кролик уже сделал свое подлое дело, и Мокс Фалдер тихонько лежит на шоссе лицом вниз. Пора действовать.

Выберите Петьку и отправьте его порыться в багажнике фалдеровской машины. Там будет **банка** с тремя гремлинами. Подберите **аптечку** с дороги и совместите ее с банкой. ВИЧ выпустит из банки гремлина, а Петьке нужно воздействовать на этого гремлина аптечкой. После того как первый зеленый зубастик лопнет, еще три раза направляйте аптечку на гремлинов – первые два зверька умрут, а третий гремлин выживет. В чемодане у Петьки и ВИЧа останется одна **колба** с лекарством. С ее помощью оживите Мокса Фалдера и послушайте, что он вам расскажет.

Идите по дороге в сторону рекламного щита Europa Plus, к военной базе. Отправьте Василия Ивановича поговорить с охранником, а Петьку заставьте взять **огнетушитель** из машины, стоящей у проходной. Вернитесь на перекресток и двигайтесь к Ласт-Вегасу.

Подойдите к трем «работающим» девушкам. Пусть Чапаев поговорит с Анкой — блондинкой в сером костюме. Скажите ей, что планета в опасности, спросите, не знает ли она Анну Мали, передайте привет от Мокса Фалдера.

Идите в переулок между станцией метро «Оазис» и баром. Попробуйте зайти в дверь перекошенного домишки (здесь живет безумный профессор Гроссбаум) — скажите, что принесли посылку. Через секунду и Петька и Чапаев вылетят из окна. Справа от грязнущего дома находится не менее грязная помойка с крысами. Вручите ВИЧу **пистолет-зажигалку** и подожгите помойку. Теперь переключитесь на Петьку — ему нужно потушить пожар и залезть в мусорный бак за **тушеной морковкой**.

Возвращайтесь к казино «Оазис» (карта вызывается клавишей F1). Пожалуйтесь Анке на профессора Гроссбаума и идите вниз. Поговорите с Фурмановым, затем попытайтесь забрать **кролика**. Скажите, что кролик вам не нужен, а затем поясните, что хотите привыкнуть к сельскому труду на свежем воздухе. Петьке необходимо достать морковку из чемодана и приманить кролика. Заберите животное, а также прихватите **веревку**, висящую на столбе слева от Фурманова.

Снова идите к дому умалишенного профессора (на карте он обозначен, как особняк со знаком «Speed Limit 0»). На сей раз вам позволят войти. Поговорите с профессором и отдайте ему кролика. Неожиданно и Петька, и Чапаев окажутся привязанными к креслам. Снова поговорите с Гроссбаумом и, переключившись на Петьку, предложите себя в качестве ассистента. Прикажите освобожденному Петьке подойти к компьютеру и нажать на мышку — профессор улетит вверх тормашками и намертво прилипнет к сейфу. Нажмите на экране «**Quit experiment**» (ученый будет привязан к креслу) и «**Help**» (ВИЧ освободится). Нажмите «**Check system**» и возьмите **перчатки** с крышки унитаза. Теперь давите на «**Reboot system**» — у чапаевского кресла откроется начинка, откуда нужно забрать **сервомотор**. Нажмите «**Stop reaction**», выберите Василия Ивановича и бейте по спустившейся гире. Пусть ВИЧ откроет сломанный сейф и достанет **сыворотку правды** и **жидкий азот**. Влейте сыворотку правды в профессора и поговорите с ним, используя фразу про гранату. Как только Гроссбаум уснет, заморозьте жидким азотом гирю и снова прикажите Чапаеву хорошенько по ней ударить. Гиря разлетится на куски. Из нее выпадет **крюк**, который нужно подобрать, и **листок** с координатами — его ВИЧ поднимет самостоятельно. Теперь нажмите «**Refresh data**» и заберите кролика.





Идите от безумного дома налево, к складу строительной фирмы. Поговорите с двумя рабочими и получите **деньги** за разгрузку грузовика (коробку Петька перенесет сам). На складе переключитесь на ВИЧа и заберите **бензопилу** у стены слева, **базуку** из коробки и саму **коробку**. Используйте бензопилу на решетке, ограждающей стол в центре зала, — у вас получится отличная **лестница**. Захватите **канистру** и **патрон** со стеллажей справа. Направьте базуку на любого из героев и выберите пункт «А давай вверх стрельнем». Чапаев стреляет в большой магнит, тот рассыпается на маленькие **магнитики**, один из которых нужно взять — он будет лежать прямо под столом, там, где вы отпилили лестницу.

Вернитесь к казино «Оазис» и поговорите с Анкой. Выяснится, что Гросс бомбу можно взять только у военных. А где легче всего их найти? Идите в бар и попробуйте поговорить с пьяным сержантом. Чтобы привести вояку в чувство, купите на заработанные деньги **коктейль** у бармена. Отдайте «Безбашенную маргаритку» сержанту, после чего упакуйте бесчувственное тело в пустую коробку. Отнесите ее к военной базе и покажите охраннику. Вы попадаете на пункт вербовки коммандос, но при любой попытке что-нибудь взять вас выставляют вон.

Снова идите к казино и поговорите с Анной («Не знаешь ли ты сержанта одного?»). Выберите Петьку и поговорите с чернокожей проституткой. Дайте ей денег — и адрес сержанта у вас в кармане. Чтобы попасть к магазину игрушек, идите к дому профессора, затем вниз. Вы окажетесь у арки — это вход в спортклуб, но туда вам пока не надо. Передвигайтесь влево до магазина «Toys & Pets» и направьте лестницу на Бэтмена. Переключитесь на Чапаева и отправьте его вверх по лестнице. ВИЧ и Петька в буквальном смысле влетят в квартиру сержанта, а в вашем инвентаре появятся **крылья**. В аморальной сержантской квартире прикажите Петька забрать **надувную женщину** из шкафа и **красный бюстгальтер** у окна на стене, а Чапаев пусть возьмет **таблетку** облегченной виагры со стола. Выбраться из квартиры можно через окно, нацепив на ВИЧа бэтменские крылья.

Теперь отправляйтесь беседовать с Анкой. В диалоге выберите пункт «Ну, тогда я не знаю, что делать». Выяснится, что необходимо построить бордель: найти деньги, подрядчиков и место для строительства.

Идите в бар. Чапаев должен направить **пистолет** на левый фотоэлемент дверей в казино. Попробуйте пройти внутрь — из дверей вывалится пьяный посетитель, который кинет вам игральную **фишку**. Поговорите с хитрым барменом, потом зайдите в казино (Петька сам выключит устройство двери) и сразу возвращайтесь. Снова поговорите с барменом. Выясняется, что «сникерс-растаман» хочет курить.

Отправляйтесь на автомобильную свалку — вверх по улице от офиса проповедника. Поговорите с богем-

ным россиянином-пасечником, и он даст вам **папиросу**. Здесь же возьмите **лобзик** из-под машины.

Вернитесь в бар, соедините в инвентаре папиросу и патрон и предложите сей предмет бармену. Выберите ВИЧа и дайте бармену прикурить с помощью **пистолета-зажигалки**.

Заберите фишку из-под стойки, подойдите к холодильнику в углу бара и наберите в канистру горючей жидкости (для пасечника). Теперь идите в казино, соедините фишку с магнитом и отдайте крупье. Вот у вас и появились **деньги** для строительства борделя. Впрочем, выиграть можно и по-другому. Если брать по мере необходимости фишки у пьяного игрока, шесть раз вы проиграете, а на седьмой — сорвете банк. Обменять фишки на деньги нужно в окошке кассы под статуей в углу. Выход из казино вам преградит охранник. Не беда — включите фотоэлемент у двери и спокойно выходите.

Переместитесь на автомобильную свалку, отдайте канистру пасечнику и поговорите с ним по душам. Идите к казино, покажите выигрыш Анке, возвращайтесь на свалку и ложитесь спать в палатку.

Утром идите к офису проповедника. На месте, где сидел Фурманов, находится канализационная решетка. В инвентаре свяжите веревку с крюком и направьте все это на решетку. Спуститесь вниз, освободите несчастного Санта-Клауса и получите заслуженный **мешок подарков**. Когда появятся бандиты, поговорите с Сантой, используя реплику «А попробуйка им что-нибудь подарить». Разжившись **бубном**, двигайтесь в правый туннель. В куче мусора подберите **кусачки**, поднимитесь вверх по лестнице справа и возьмите **банку с пивом**. Выйти из-за ленты не получается, поэтому воспользуйтесь картой и переместитесь на склад. Зайдите внутрь и пообщайтесь с доном Корлеоне.

Отправляйтесь к казино, оттуда поднимитесь на станцию метро «Оазис» и поговорите с украинцами. После того как веселые хлопцы уйдут, заберите **салазки**, **сало** и **провиант**, а также прихватите у двери **урну**. Подойдите к семафору. Дождитесь, пока приедет поезд и загорится красный сигнал Arrival. Выберите Петьку и поставьте урну под знак, потом подмените красный фонарь бюстгальтером. Двигайтесь на свалку (можно с помощью карты, а можно зайти в поезд метро). Место под строительство расчищено — отправляйтесь к дону Корлеоне. Отдайте ему деньги и возвращайтесь на свалку.



Слева от борделя возьмите **кирпич**, справа у палатки пасечника — **доску**, угостите богемно-похмельного россиянина пивом и зайдите в бордель. Выйдите обратно и повесьте красный фонарь около вывески Light my fire.

После захвата борделя байкерами идите к спортклубу «Gold Gym-Gym». Чтобы избавиться от злой собаки, совместите в инвентаре сало и салазки, после чего направьте этот тандем на круг у входа в арку с надписью «DOG Guard». Зайдите внутрь и попробуйте миновать охранника. Увы, номер не пройдет — нужна **клубная карточка**.

Идите к казино «Оазис». Понаблюдав за дерущимися конкурентками, зайдите в бар. Поговорите с барменом и бейсболистом, заберите **сифон** с содовой со стойки бара. Выйдите на улицу и направьте сифон на девиц. Поговорите с Анкой — управление переключится на нее.



Зайдите в бар, дайте бармену деньги и попросите «что-нибудь улетное». Возьмите из сумочки-инвентаря **пудреницу** и наведите ее на **стакан** с «ершом», затем дайте бармену **таблетку** виагры. Поговорите со спортсменом, оцените мощное действие коктейля и обыщите тело. Найденную клубную карточку отнесите Чапаеву. Управление снова перейдет к нашим краснознаменным героям.

Вернитесь в спортклуб и покажите карточку охраннику (это должен сделать Чапаев). Зайдите внутрь, выберите Петьку и возьмите **бейсбольный мячик** из второго слева ящика у левой стены. Кроме того, вам нужна еще и **бита**. Выйдите к охраннику и поговорите с ним. Выяснится, что «мормон-Фурмон» забрал **телевизор**. Идите в офис проповедника, отдайте ему кролика и заберите телевизор. Теперь — снова в спортклуб, отдайте телевизор охраннику и заберите биту.

Переместитесь в бар казино «Оазис», полейте спортсмена из сифона и покажите ему клубную карточку. Выйдите на улицу и сразу(!) зайдите обратно. Поговорите с очухавшимся Грымзером, отдайте ему карточку и заберите маленький телевизор.

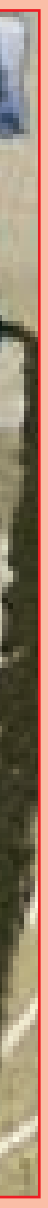
Снова идите на свалку. В инвентаре привяжите крюк к веревке и направьте эту конструкцию на улей, стоящий справа от борделя. Подтяните улей ко входу. Совместите биту и бейсбольный мяч, примените это устройство на улье. Бордель освобожден.

Поговорите с Анкой у казино, дайте ей биту в качестве оружия самообороны. Идите за Фурмановым, отдайте ему телевизор и пообщайтесь с ним. В подтверждение своих слов покажите проповеднику резиновую женщину. Идите в бордель. После прощания с Анкой (вы получаете ее **визитку**) возьмите с ширмы **одежду** сержанта и подберите **монтировку** около душа.

Пришло время двигаться на военную базу. Пройдите в кабинет сержанта и поднимите **ручку** с пола. Выберите Петьку, выньте **объектив** из фотоаппарата на столе, откройте ящик стола и достаньте **список** новобранцев. Соедините в инвентаре ручку со списком и направьте на Петьку. Выходите на улицу — вы автоматически попадете на плац.

Идите влево к началу «учебной полосы смерти». Чтобы разрезать колючую проволоку, вооружите Чапаева перчатками и кусачками (без перчаток ВИЧа ударит током). Петьке вручите объектив, с помощью которого он должен прожечь дыру в заборе. Снова переключитесь на Чапая и вырежьте с помощью лобзика проход в заборе. Попробуйте снять **каску** со скелета. Когда кости рассыплются в прах, заберите каску и **цепь** со стены. Чапаев должен бросить кирпич в бассейн с кислотой. Затем направьте доску на кирпич. Петькой переходит на другой берег. Соедините крюк и веревку и вытащите пробку из бассейна. Заберите кирпич, наведите монтировку на кран, из которого капает





кислота (монтировка сломается пополам), и идите в следующее помещение. Вставьте **обломок монтировки** в цепь механизма первого пресса у нижнего колеса и то же самое проделайте с другим куском монтировки у следующего пресса. Пройдите дальше в каменный мешок. Выберите ВИЧа, привяжите цепь к решетке в потолке, на цепь повесьте каску, а в каску положите кирпич. Раскачайте всю конструкцию, и дверь на минное поле откроется.

Минное поле можно пройти, сохраняясь на каждом шагу, а можно взглянуть на приведенный слева **скриншот** — Чапаев стоит на старте, а Петька — на выходе. Путь обозначен светлыми квадратами.

Зайдите в арсенал (здание с надписью «Armoury»), возьмите **рацию** и **парашюты**. Теперь идите на аэродром, возьмите **коробку патронов** у вертолета, поговорите с пилотом и выдерните из-под него **матрас**. Матрас необходимо засунуть в люк бензовоза. Зайдите в вертолет. Когда героев сбросят, дерните в полете за кольца.

Зайдите в тир («Shooting Galery»). Переключитесь на Чапаева, совместите патроны с пистолетом и фотообъективом, направьте все это на мишень.

Возвращайтесь на плац и поговорите с капралом. Вы получите задание уничтожить ранчо и плантацию опиумного мака в джунглях. Вернитесь на аэродром и садитесь в вертолет.

На лужайке в джунглях подберите **компас** и идите по тропинке вверх. Возьмите **бананы**, пристройте на висящей, как качели, лиане надувную женщину. Бессознательного Тарзана пока не трогайте — идите влево, к хижине. Возьмите **лопату**, **бусы**, **цилиндр** со скелета, **фотографию** с черепа и **бутылку**. Прочтите дневник натуралиста. Бутылкой запустите в ведро, висящее на крыше хижины, после чего заберите **ведро**.



Вернитесь на лужайку, идите вправо к реке. Соедините компас и веревку, примените полученное устройство на крокодиле. С помощью лопаты выкопайте под аллигатором яму, отвяжите и заберите веревку, привяжите ее к ведру и наберите воды из реки. Пиранью выманите из ведра бананами, возьмите ведро и направляйтесь к Тарзану.

Переключитесь на Петьку и свяжите Тарзана веревкой. Окатите его водой из ведра, покажите фотографию обезьяны и после беседы развяжите. Чтобы найти **лодку**, вернитесь к реке и крокодилу, поговорите с индейским вождем и предложите ему бусы. Соедините бусы, пиранью и веревку, направьте все вместе на крокодила — вы очутитесь на другом берегу. Поднимите крокодила и отдайте его вождю, садитесь в лодку. Вы на мафиозном ранчо. Попробуйте лопатой выкорчевать цветы — появятся бандиты. Поговорите с Тарзаном и понаблюдайте за появлением его гигантской мамаши. Подберите бандитский **автомат**, расстреляйте из него коробки с динамитом.

Идите на плац отчитываться капралу. Ваше новое задание — освободить в Ираке пилота невидимки «Стелса».

Подлый кролик оставит вас без рации прямо посреди пустыни. Идите наверх к пальме. Чапаев должен освободить Саида, а Петька — залезть по лестнице на пальму и лобзиком отпилить **кокос**. Дайте кокос Саиду, поговорите с ним. Идите к кроличьим норам, а оттуда направо, к невидимой стене. Посмотрите на **кресло** и заберите его. Теперь идите от трех нор вниз, на кладбище кораблей. Кресло-катапульту направьте на Петьку — он совершит прыжок в неохраняемую зону. Заберите старые **покрышки** и верните Петьку с помощью прыгающего кресла.

Снова идите к невидимой стене, положите покрышки к самолету и вручите ВИЧу **пистолет** — поджечь покрышки. Зайдите в закопченный «Стелс». Чапаев должен забрать **прибор** над надписью «Invisibility switch». Идите на кладбище кораблей. Используйте прибор на любом из героев, возьмите **ключи** со столба возле охранника, зайдите в пролом в корабле. С помощью ключей освободите пилота, снимите **гарпун** со стены, зарядите им пушку и стреляйте. Переключитесь на Петьку, привяжите веревку к ведру и наберите воды из колодца. Выходите к охраннику, подберите плеер (у вас появятся **батарейки**), оторвите **кусок сетки**, в которую замотан охранник, и отправляйтесь к Саиду. Влейте в Саида ведро воды, поговорите с ним и возвращайтесь к кроличьим норам. Закройте одну из нор куском сетки, пойманного кролика свяжите веревкой, а в появившуюся рацию вставьте батарейки. Возвращайтесь на плац — ВИЧ получит звание сержанта.



Зайдите в арсенал и подождите, пока откроется правая дверь. Пройдите внутрь и нажмите на дверь суперкомпьютера. На запрос пароля выберите реплику «Пойдем, Василий Иванович, отсюда». Петька должен подобрать **игрушечный пистолет** с присосками, а Чапаев – **кувалду**. Сыграйте с компьютером в крестики-нолики. После непременного проигрыша вернитесь к китаянке, поговорите с ней о кроссвордах и предложите помощь. Затем выходите с базы, загляните в почтовый ящик у ворот и заберите **газету**. Идите к борделю, снимите **колеса** с гоночного автомобиля и вернитесь в арсенал. Отдайте Бренде газету, взамен возьмите **фломастер**. Снова сыграйте в крестики-нолики с компьютером — сразу после хода машины наведите фломастер на игральную доску. После победы зайдите в открывшийся лифт.

В секретной комнате разбейте кувалдой ванну. Поднимите ее и соедините с сервомотором и колесами от гоночного авто. Нажмите кнопку «Open», поставьте ванну под бомбу, нажмите «Down». Используйте игрушечный пистолет, чтобы забрать бомбу.

Выходите с военной базы и двигайтесь на склад — разговаривать с доном Корлеоне. Совершив обмен борделя на развалюху-машину, выходите на улицу.

Идите к казино «Оазис», зайдите внутрь через пролом в стене и пообщайтесь с мексиканцем. Договорившись о встрече у бара «Titty Twister», возвращайтесь к строительной фирме и садитесь в грузовик.

Зайдите в бар. Чапаев попадет в западню. Петьке нужно идти в сторону грузовиков (справа от бара). Используйте на вампирше **чеснок**, поговорите со священником, затем откройте дверцу соседней машины (слева), достаньте пожарный шланг и прицепите его к крану цистерны со святой водой.

Прибыв на Аляску, идите налево — в мэрию. После разговора с мэром Петьке нужно взять визитную карточку Анны Мали и направить визитку на телефон. Посмотрите на карту, висящую на стене. Вернитесь в аэропорт, нажмите на выключатель транспортера и заберите **посылку** со спиртом. Идите в салун на городской площади и поговорите с золотоискателями. Для проведения аукциона вам понадобятся **весы** — вернитесь в аэропорт, подберите весы у левого окна. В салуне поставьте весы на левую часть сцены и наденьте на Петьку цилиндр. От посылки у вас останется одна **бутылка**. После аукциона отдайте все **золото** мэру и заберите карту. Зайдите в хижину первого золотоискателя, угостите его спиртом, заберите **кирку** и выйдите на улицу. Совместите карту и записку сумасшедшего профессора, наведите бумаги на **лупу**, прикрепленную к ручке инвентарного чемодана. Теперь нужно идти вниз, к селению индейцев. Вручите краснокожему мешок с подарками и зайдите в вигвам. Побеседуйте со Скользким Бобром, отдайте ему бубен, возьмите **амулеты** со стены и выйдите на улицу. Слева от вигвама сквозь снег виднеется земля. Вручите Чапаеву кирку и прорубите вход в шахту. Заложите бомбу в подходящую по форме выемку в стене, переключитесь на ВИЧа и бейте кувалдой по бомбе. Вот и все! END

Rouge Spear: Black Thorn

Побеждать красиво — секреты стратегии и тактики

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9764

Юрий Поморцев
dreg@gameland.ru

РЕКОГНОСЦИРОВКА

Первое, что потребуется для успешной игры, — железные нервы и безграничный запас хладнокровия. **Black Thorn** не подходит для расслабления и повышения настроения. Наоборот, зачастую игра просто заставляет терять самоконтроль. Еще бы: один выстрел — и ты труп. Два выстрела — два бойца из команды **Rainbow** лежат в луже собственной крови. Три выстрела — три надписи **K.I.A.** в экране разбора миссии. В общем, несладко.

Прием «ща я их всех из винчестера!» не работает. Даже если вы на сто процентов уверены, что за стеной прячется враг, не вылетайте с **M16** наперевес. Лучше возьмите пистолет с глушителем, бесшумно выгляните из дверного проема и пустите пулю ему в затылок. После чего спрячьтесь.

Изучайте любое подозрительное место. Для этого найдите надежное укрытие и вооружитесь либо винтовкой с мощным оптическим прицелом (**M16** — наш выбор!), либо биноклем. Пока не убедитесь, что территория чиста, даже носа не показывайте!

Играть можно совершенно по-разному. Сколько людей, столько и стилей борьбы с терроризмом. Кто-то, например, памятуя о Doom, пройденном на уровне Nightmare, берет одного бойца и воплощает в жизнь заветы Рэмбо. Кто-то часами сидит над картой планирования боя и пытается продумать эффективный штурм комнаты с заложниками. Кто-то пытается сочетать оба этих стиля... Но мы предлагаем иной путь. Мы работали в паре. Первого бойца условно назовем скаутом, а второго — снайпером. Скаут вооружен оружием с глушителем, в нашем случае — **MP5 SD** и **M23 SD**. Защитный костюм выбираем самый легкий — меньше шума, выше скорость. Для разведки местности берем бинокль, а для стабильного запаса патронов — дополнительный магазин. Все, скаут укомплектован. Займемся вышибалой, т.е. снайпером. Первым делом выдаем ему дальнобойное оружие — например, **M16** или снайперскую винтовку. Затем одеваем тяжелый защитный костюм — броня не ахти, конечно, но все же. До полного комплекта не хватает нескольких гранат, а также спецприспособления. Последнее выбирается исходя из цели миссии — для обезвреживания бомбы необходим **demolition kit**, для установки «жучков» — **electronic kit**, и так далее.

Как играть такой парой? Ответ очевиден. Скаут производит зачистку территории, прокладывая маршрут для снайпера. Впрочем, для атаки на больших дистанциях можно прибегать и к помощи второго бойца. Когда участок очищен от террористов, на место подтягивается снайпер и обеспечивает прикрытие с тыла. И так шаг за шагом. Эта техника работает – проверено опытом.

Не ленитесь внимательно читать задание. Например, в третьей миссии вам необходимо остановить автобус с террористами. Этот текст появляется перед вами в начале миссии. Реально же задача несколько иная: вам нужно пробраться в колокольню, где должен занять позицию снайпер. Именно с этой позиции (и ни с какой другой!) вы сможете уничтожить террористов в автобусе.



Очки за поверженных противников вам не начисляются, так что не стремитесь уничтожить всех и вся. Ваш главный козырь — скрытность. Вернемся к третьей миссии: в ней вы можете выбрать маршрут через крыши, избежав основного скопления сил врага. Достаточно внимательно изучить карту и, скорее всего, вы найдете более эффективные пути выполнения задания.

Во время операции старайтесь двигаться в полуприсяде (клавиша по умолчанию). Пуля — она, конечно, дура; а граната — так и вовсе полная идиотка. Так что не поднимайте без надобности



голову. Тем более что основной защитный интерьер (ящики, нагромождения мусора, бетонные плиты и пр.) подобран именно с таким расчетом, чтобы прятаться за ним сидя.

Если задание предписывает вам «предотвратить взрыв», скорее всего, вам нужно уничтожить одного террориста, держащего в руках дистанционный взрыватель. В таких случаях старайтесь обнаружить врага раньше, чем он обнаружит вас. Например, во второй миссии обоих террористов со взрывчаткой можно разглядеть через стекла кают.

Поднимайтесь по лестницам спиной вперед. Это позволит вам держать на мушке верхние пролеты. А вот спускаться нужно обычным манером.

Своевременно перезаряжайте оружие. Это делается с помощью клавиши (по умолчанию). Процесс перезарядки отнимает достаточно много времени, поэтому убедитесь, что вы в полной безопасности, и только после этого меняйте магазин.

Ваши бойцы могут выглядывать из-за угла. Для этого предусмотрены клавиши и (по умолчанию). Очень удобная и полезная штука — обязательно используйте ее! Лучше всего высовываться из-за угла в снайперском режиме и в полуприсяде.

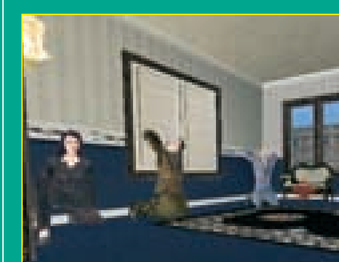
Используйте гранаты с большой осторожностью. Не нужно злоупотреблять ими на открытых территориях. Наиболее эффективно применять взрывные и ослепляющие пакеты в помещениях: швырнул — и сразу наутек. Впрочем, могу заверить — игру можно легко пройти без использования гранат.

Если речь идет об освобождении заложников, берите с собой только оружие с глушителями. Обратите внимание и на наличие у террористов раций — с их помощью враги могут объявить общую тревогу.

Не брезгуйте автоматическим прицелом. Без него пройти игру будет очень и очень сложно. В авторежиме прицел сразу же наводится на голову противника, обеспечивая наиболее эффективное поражение.

Чтобы заложники послушно шли за вашим бойцом, нажмите клавишу (по умолчанию) и выберите режим **Escort**. Однако прежде чем вести освобожденных к месту эвакуации, убедитесь в полной безопасности маршрута.

При использовании снайперской винтовки, учитывайте несколько факторов. Во-первых, это оружие требует тщательного прицеливания. Если вы потратите недостаточно времени на наведение на цель, шансы поразить противника будут равны нулю. Во-вторых, лучше всего стрелять из положения сидя. Однако в этом случае ваш боец будет тратить очень много времени, чтобы встать



или начать двигаться в каком-либо направлении. Вывод: снайперская винтовка не терпит спешки. Используйте ее только тогда, когда у вас есть хороший запас времени.

Старайтесь не открывать огонь до тех пор, пока линии перекрестия прицела не сойдутся в центральной точке. Эта анимация символизирует процесс наведения — чем более громоздкое оружие использует ваш боец, тем он длительнее. Сравните, например, время, необходимое для наведения пистолета, со временем наведения снайперской винтовки.

ТАКТИКА

Миссия 1 — берите одного бойца, вооруженного **MP5 SD**. Очистите вход к зданию, освободите двух заложников в

подвале, затем очистите второй этаж и берите штурмом комнату с заложницей на первом этаже (ее сторожат два террориста). Разминочная миссия, ничего сложного.

Миссия 2 — первым делом установите контроль над центральным холлом корабля. В носовой и хвостовой части за стеклом сидят два террориста с взрывателями — их нужно снять, прокравшись по палубе вдоль борта. Заложники находятся на самом верху — займитесь их освобождением после полной зачистки двух нижних палуб.

Миссия 3 — берите скаута и снайпера. Идите через крыши зданий, двигаясь в северном направлении вдоль западной границы карты. Колокольня находится на северо-востоке. Уничтожьте часового с помощью скаута, а дальше пускайте в бой снайпера (обязательно выдайте ему снайперскую винтовку, например, **M81A1 SR**). Он уничтожит еще одного террориста, а потом заберется на самый верх (к колоколу) и через окно расстреляет водителя автобуса. Кстати, эту миссию можно пройти одним бойцом, выдав ему снайперскую винтовку и пистолет с глушителем — проверено.

Миссия 4 — берите одного бойца-снайпера. Вооружите его **M81A1 SR** (можно и другим снайперским оружием), а также пистолетом с глушителем. Ваша первая задача: уничтожить пятерых террористов с помощью снайперской винтовки. Трое выбегут из левого рукава развилки, а двое — из правого. Не суйтесь в левый рукав — гарантированно нарветесь на пулю снайпера. Снять последнего можно из правого рукава, опять же с помощью винтовки. Уничтожьте с большой дистанции двух часовых (один находится на вышке) около дома с заложниками, а дальше





вооружайтесь пистолетом — пришло время штурмовать здание. Сняв троих охранников, вы успешно завершите миссию.

Миссия 5 — достаточно одного бойца, вооруженного пистолетом с глушителем. Вам необходимо уничтожить всех террористов в больничном комплексе, а также получить секретные данные из одного устройства (отмечено на карте зеленой точкой). Общая тактика очень проста: будьте аккуратны и скрытны. Двигайтесь только в полуприсяде — это позволит вам, в частности, избежать пули террориста, который спрятался в угловом помещении комплекса, напротив того места, откуда необходимо получить данные. В начале миссии спуститесь по лестнице до первого этажа, идите в левую дверь и уничтожьте террориста. Откройте дверь в торце и быстро нейтрализуйте еще одного террориста — так вы избежите уничтожения файлов с данными. Будьте осторожны с захваченным в плен медперсоналом — гибель любого заложника ведет к провалу операции. Разделавшись со всеми террористами на первом этаже, поднимайтесь на второй – но не по той лестнице, по которой вы спускались в начале миссии, а по той, что расположена за металлической дверью на первом этаже. Уничтожив оставшихся террористов, вы успешно закончите миссию.

Миссия 6 — вам потребуется один боец со снайперской винтовкой и пистолетом с глушителем. Идите вдоль правой стороны поезда (по ходу движения). Около первого фонарного столба убейте двух террористов в соседних вагонах, затем пройдите вдоль стены и при первой же возможности поверните направо — вы окажетесь в углу. Из этой позиции удобно уничтожить террориста, который охраняет заложника в первом (от головы состава) вагоне со вторым этажом. Возьмите снайперскую винтовку и найдите цель. Что интересно — самого террориста вы видеть не будете, но прицел ляжет точно ему на затылок. После успешной атаки сразу же бегите в этот вагон и добейте второго террориста на верхнем этаже. Затем через окно аккуратно снимите террориста в соседнем вагоне. Вуаля — вам осталось лишь перейти в режим сопровождения и доставить обоих пленных к зоне эвакуации.

Миссия 7 — берите одного бойца, вооруженного **MP5 SD**. В качестве вспомогательного средства пригодится датчик сердцебиения (читай, определения местоположения террористов). Высаживайтесь в северо-западной части карты. Первым делом очистите от двух террористов центральный зал ожидания. Затем идите налево — за стеной около металлоискателей находятся два террориста и два заложника. Прижми-



тесь к дальней стене (если будете двигаться вдоль стены, в которой находится дверь, вас засечет один из террористов) и медленно двигайтесь в полуприсяде до тех пор, пока не увидите плечо террориста за рамой металлоискателя. Не жалейте патронов — этого негодяя нужно нейтрализовать до того, как он убьет заложника. Разделайтесь и со вторым террористом, после чего возвращайтесь в зал ожидания (заложники подождут) и идите в правую его часть (если стоять спиной к выходу). Короткий коридор выведет вас к огромному залу. Уничтожьте террориста наверху, затем быстро выгляните из-за угла и уничтожьте террориста впереди — именно он начнет стрелять в заложников, если почует неладное. Все, вам осталось добить еще троих террористов (сидят около заложников) и вывести всех четверых пленников к зоне эвакуации, которая находится в смежном помещении (см. карту).

Миссия 8 — берите двух бойцов, второго — для надежности. Данная операция может закончиться провалом, если вы не уничтожите двух снайперов. Первый засел на втором этаже дома, напротив зоны эвакуации. Чтобы снять его, аккуратно двигайтесь вдоль ограды, включив режим увеличения. Снайперская винтовка необязательна, достаточно и обычного оружия. Нейтрализовав террориста, поднимитесь на верхний этаж пристройки (меньшее здание) и уничтожьте снайпера на крыше. По пути вам встретится несколько террористов, будьте готовы. На втором этаже находится заложник — уничтожьте охрану и выведите его к зоне эвакуа-



ции. Если добить всех оставшихся террористов, выводить трех заложников, находящихся в основном здании, не нужно.

Миссия 9 — перед тем как отправляться на выполнение миссии, внимательно изучите план спортивного комплекса и запомните расположение всех террористов, а также охранных камер. Возьмите для страховки напарника, однако если вы будете действовать аккуратно, вам хватит и одного бойца. Вооружите его пистолетом с глушителем и дополнительной обоймой (**secondary mag**) — пострелять вам предстоит вдоволь. Сначала уничтожьте всю охрану на первом этаже. Открывайте помещения с заложниками и быстро уничтожайте террористов. Пистолет позволит вам получить преимущество в скорости — зачастую перед вами будет картина из классических вестернов: кто выхватил оружие вторым, тот и мертв. Будьте предельно осторожны с камерами! В частности, не входите в складские помещения с деревянными ящиками (расположены на севере карты). Также избегайте коридоров с камерами на втором этаже — оставьте их на финал миссии. На третьем ярусе комплекса вас поджидают последние террористы. Не торопитесь ломиться к ним (две двери слева) — вместо этого бегите вперед и поднимайтесь наверх к месту оператора по свету (действо происходит в кинозале). После того как вы уничтожите обоих террористов, возвращайтесь на второй этаж и идите к любой двери с надписью Restricted Area. Снимите первого снайпера, после чего отправляйтесь к противоположному концу железного моста. Главное — не выходит на сам мост, иначе вас засекут камеры. Уничтожив второго снайпера и последнего террориста в рубке, вы успешно завершите эту миссию. А заодно и всю игру. END

Return to Castle Wolfenstein

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7329

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

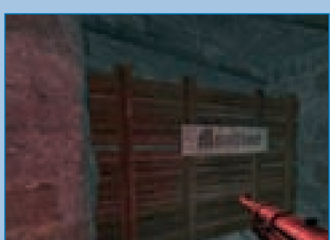
Mission 1: Ominion Rumors

Part 1: Escape!

Задачи:

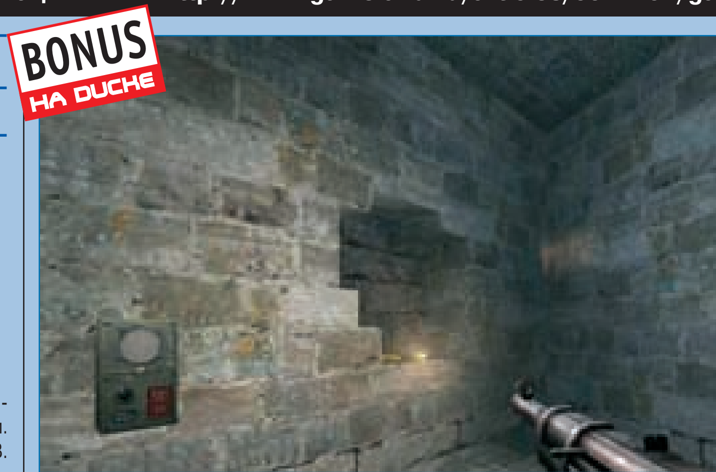
— сбежать из подземелья любым возможным способом;
— найти выход к нижнему убежищу.

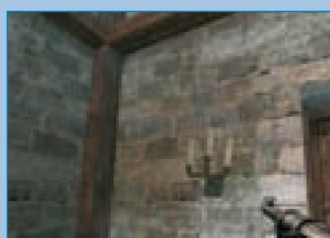
Итак, мы в замке. Нужно как-то выбираться, дабы встретиться со связным. Задачка не из легких. Первого фрица B. J. сделал и без нашей помощи. Забираем с трупа пистолет и бежим налево по коридору, потом направо и вверх по лестнице. В комнате с электрошоком убиваем ученого-садиста. С помощью рубильника на стене можно поиздеваться над лежащей на столе жертвой. В зависимости от того, подняли вы шум или нет, справа, со стороны решеток, может появиться солдат. Так или иначе, убейте его и поднимитесь вверх по лестнице. Решетку, преграждающую путь, можно открыть с помощью рубильника слева на стене. У стены слева есть автомат MP40 — вещь на первых порах незаменимая. Убиваем двух немцев в комнате с лестницей и выходим на балкон. Спускаемся по винтовой лестнице в самый низ. Внизу есть помещение, заколоченное досками. Разбиваем доски: вот и первый в игре секрет.



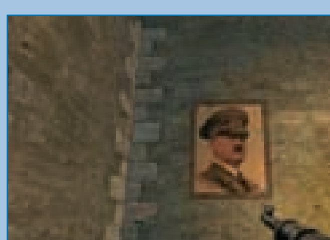
Забираем с ящика патроны калибра 7,62 – очень скоро они нам пригодятся. Поднимаемся на один пролет вверх. Выходим во двор и ликвидируем всех немцев, после чего забираем в комнате в правом дальнем углу гранаты и аптечки. Вновь возвращаемся к винтовой лестнице и поднимаемся на самый верх. На открытой площадке нейтрализуем немца с автоматом, иначе чуть позже он будет сильно мешать. Разбиваем доски, которыми заколочен проем в полу, и прыгаем вниз, в комнату с телеграфом. За стендом слева есть потайная ниша с золотыми слитками.

Забираем бинокль на столе и боеприпасы на полках и выбираемся в проем в стене. Справа с балкона в нас стреляют из винтовки. Ликвидируем этого солдата и забираем винтовку себе. В скором времени мы найдем к ней снайперский прицел, пока же постреляем и так. Открываем дверь слева, нейтрализуем фрица. Пол под ногами рушится! По нам стреляют снизу. Убиваем фрицев внизу и спрыгиваем в брешь в полу. Далее следует небольшая перестрелка в зале с рыцарскими доспехами. Кстати, не подходите к рыцарям – это опасно для здоровья. Идем в правый проход. Справа в комнате стоит солдат с винтовкой. В этой же комнате в шкафу есть аптечка. Нажмите на криво повешенный подсвечник рядом с дверью – часть стены с гобеленом отъедет внутрь, открыв комнату с золотыми слитками.

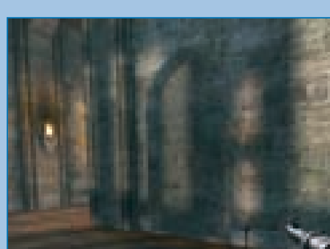




Посетив эту комнату, идем налево, отстреливая по пути солдат. В комнате со столом, где дымится еда (кстати, еда – это отличный способ поправить здоровье) расстреляйте портрет Гитлера слева – за ним спрятаны 2 золотых слитка.



Оказавшись в коридоре с двумя плитами по правую руку, нажмите на ту, что слева, — откроется секретная комната с золотым кубком.



Далее следуйте по коридору. В конце вас ждет дверь – конец уровня.

Part 2: Castle keep

Задача:

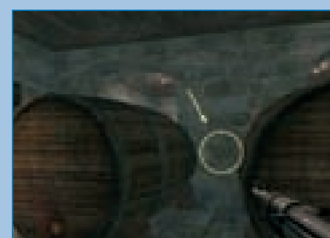
— найти вход к вагонетке.

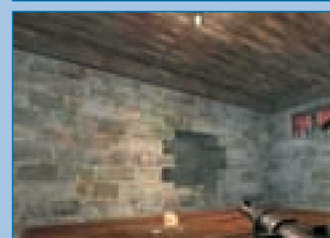
Сразу идите в комнату справа. Убейте фрица и расстреляйте знамя над камином. Отодвиньте портрет солдата справа от двери и нажмите на рычаг, открыв тем самым нишу над камином.

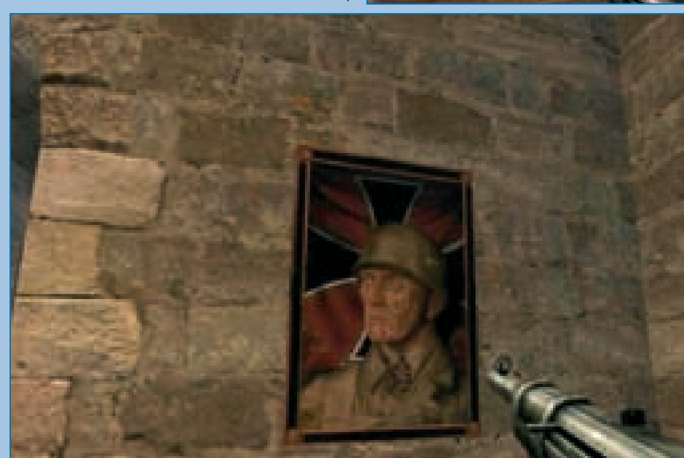
Для того чтобы туда запрыгнуть, переключитесь на «одноручное» оружие (нож, пистолет) и «используйте» один из стульев в комнате. Таким образом можно поднести стул к камину и с него запрыгнуть в нишу. Запомните этот приемчик, он еще пригодится. Кстати, стулья и еще кое-какие предметы можно использовать в качестве оружия и вместо ноги бить врагов ими! Идем дальше по коридору, спускаемся по лестнице. В комнате слева — пара фрицев и аптечки. В коридоре встречаем трех фрицев, причем один будет внизу, а двое — на втором этаже. Поднимаемся по лестнице и выходим во двор. За ящиками сидит немец; еще один, вооруженный винтовкой, — прямо над выходом. Спускаемся вниз, проходим по второму этажу, где только что сидели два стрелка. В комнате с телеграфом нажимаем желтый рычаг на стене слева. Тем же путем возвращаемся во двор и идем вверх по лестнице справа. Далее заходим в дверь справа. В шкафу – немного здоровья и брони. В винном погребе нажмите на кирпич между двумя бочками – откроется секрет.

В зале с помостом и рыцарями завяжется небольшая перестрелка. Перемахиваем через помост и идем прямо. В следующем помещении враги опрометчиво прячутся за бочками с горючим. Big mistake! Найдите поблизости не открывающуюся дверь с надписью **«Verboten!»**.

В помещении справа взорвите бочку у стены – откроется секретная комната.







Там же рядом есть еще одна секретная ниша – в комнате со столом с едой, за стендом на стене.

Открываем очередную решетку, выходим во двор и расстреливаем всех, кто находится в пределах видимости, из станкового пулемета. После этого возвращаемся в самый первый двор с ящиками. Убиваем всех фрицев и бежим в открывшийся проход слева. Пробегаем по мосту и сворачиваем в дверь направо.

Part 3: Tram Ride

Задачи:

— включить энергию для вагонетки;
— сбежать из замка;
— встретиться со связным.

Заглянув в комнату справа, спускаемся по лестнице и выходим на свежий воздух. Заходим в дверь слева, спускаемся вниз по лестнице и включаем энергию для вагонетки. Поднимаемся обратно и встречаем непрошеных гостей, едущих к нам в вагончике. Доехав до первого блокпоста, вырезаем охрану, поднимаемся наверх, после чего по внутренней лестнице спускаемся, рычагом открываем люк и спускаемся еще раз. Внизу дергаем желтый рубильник и ползем обратно к вагонетке. Едем дальше. Новый блокпост. Убиваем охрану и заходим внутрь. Поднимаемся на второй этаж и перепрыгиваем на сетку. Разбиваем решетку вентиляции и лезем внутрь. Вылезаем мы уже в каком-то зале, где немедленно завязывается перестрелка. Расправившись с врагами, бежим налево от вентиляции, за решетку. А вот и Кесслер, наш связной.

Mission 2: Dark Secret

Part 1: Village

Задачи:

— проникнуть в деревню;
— найти место раскопок.

Хватаем со стола снайперский прицел, автомат Томпсона, боеприпасы и за Кесслером бежим вниз. В погребе с винными бочками шатается пьяный немец. На поверку стреляет он не хуже, чем трезвый, стоит только попасться ему на глаза. Поднимаемся из подвала и зачищаем комнаты. Напуганную фрау убивать не рекомендуется категорически. Выходим на свежий воздух и заходим в дверь справа. Поднимаемся по лестнице. Идем по коридору до конца. В конце коридора убиваем немца у станкового пулемета и из этого же пулемета зачищаем двор. Спускаемся во двор, идем направо. Осторожно: слева в окне сидит стрелок! Расправляемся с ним и с несколькими прибежавшими на шум автоматчиками и идем от места зачистки направо. Сразу сворачиваем в дверь справа. Доброжелатель открывает дверь в комнату с автоматом «**Sten**» — точным, убойным и бесшумным оружием, обладающим одним существенным недостатком – автомат быстро перегревается. Заходим в открытую дверь, доходим до моста, спрыгиваем вниз и ползем под мост. Выбравшись из-под моста, идем вправо. Доходим до конца. Расстреливаем двух фрицев в комнате и получаем в качестве трофея глушитель к пистолету. Идем обратно к мосту и проходим дальше. На развилке идем не прямо, а налево. Пробегаем по террасе, одновременно зачищая ее от фрицев. Можно спуститься вниз и зайти в закуток – там лежит много всего полезного, но наша цель – дверь, ведущая с террасы в дом. Заходим в нее, пробегаем дом насквозь и вновь выходим на улицу. Расстреливаем охрану у склепа и обходим его кругом, собирая динамитные шашки. Разбиваем каменную дверь и прыгаем вниз.

Part 2: Catacombs

Задачи:

— найти журнал профессора Земфа;
— пройти через катакомбы.

Без сомнения, одна из самых атмосферных частей игры. Начинается уровень с очень интересного ролика про трех насмерть напуганных фрицев. С ними мы в скором времени встретимся. Итак, поехали!

Спускаемся вниз и наблюдаем через пролом в полу за сражением немцев и мертвяков. При желании можно помочь тем или другим. Прыгаем вниз и добиваем всех оставшихся в живых... эээ... точнее, все, что еще шевелится. Зомби без доспехов имеют свойство оживать, постарайтесь разнести их на косточки первой же очередью. Собираем амуницию на месте побоища и идем прямо по коридору. Мертвяк доедает труп солдата.

Расправляемся с ним и с его другом, вылезшим у нас за спиной. У рва с кольями дергаем рычаг на стене напротив разлома. Перепрыгиваем через ров и разбиваем стену. В открывшемся помещении дергаем рычаг и уничтожаем двух мертвецов. Прыгаем туда, где были колья. Из стены выползают очередные зомби. Выводим их в расход и бежим в пролом. В комнате, где мертвецы вылезают из стен, дергаем за рычаг и бежим в дверь прямо по курсу. Внезапно мост под ногами рушится – мы оказываемся в комнате, полной зомби. Как только последний из них перестанет двигаться, откроется новая дверь, куда мы и направимся. В следующем помещении убиваем двух фрицев и берем со стола столь нужный нам журнал. Разбиваем стену слева и поднимаемся по обломкам наверх. Отстреливая зомби, пересекаем мост. В конце концов мы оказываемся в зале с костром. Решетки по бокам опускаются, и дверь стремительно закрывается за фрицами. Из стен нас атакуют три мертвеца. Но это еще полбеды. Стоит нам разделаться с ними, из костра встает новый враг –зомби, плюющийся огнем.



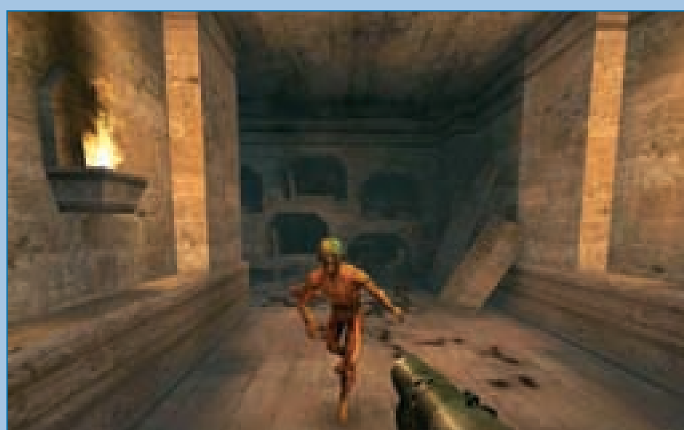
Это очень опасный тип, и встречать его следует, стоя в дальнем от костра углу помещения. Чтобы прекратить существование, огненному другу хватит четырех попаданий из винтовки. Как только мы с ним разделаемся, на нас нападет четвертый мертвец. В нише, из которой тот вылез, найдите рубильник и поверните его. Открывшаяся дверь ведет к окончанию уровня.

Part 3: Crypt

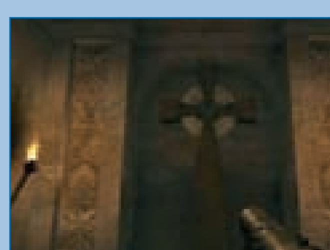
Задача:

— найти вход в церковь.

Перед нами в очередной раз происходит поединок немца и нежити. Когда оба противника будут лежать на полу без движения, мы можем двигаться дальше. Поднимаемся по лестнице. В дальнем конце длинного коридора происходит схватка немцев и трех зомби, в том числе и огненного. Расстреливаем выживших из снайперской винтовки. Проходим через комнату с четырьмя гробами по стенам и нажимаем на кнопку с изображением ладони. Из гробов вылезают четыре мертвеца. Выводим их в расход и подходим к кресту напротив.



Стреляем в него, пока он не обрушится и не откроет потайную комнату. Спрыгиваем туда. Собрав амуницию, нажимаем на рычаг и выходим в открывшийся проем. Идем направо. Мы оказываемся в комнате, пол которой покрыт туманом. Стоит пересечь ее из конца в конец, как на нас вновь нападают четыре мертвеца. Как только мы с ними разделаемся, дверь откроется. В помещении с квадратной колонной нужно повернуть три рычага. Все они защищены ловушками в стиле приключений Индианы Джонса. Справа – это лезвия, выскакивающие из стен. Главное, не наступать на выступающие плиты в полу. Слева – яма, покрытая туманом. Кроме того, стоит вам нажать на рычаг, и стены сомкнутся, так что не зевайте! И, наконец, в комнате напротив есть щит с воткнутыми лезвиями, который откидывается при нашем приближении. Чтобы избежать урона, просто двигайтесь медленно, — в этом случае вы успеете среагировать. Когда все три рычага будут нажаты, квадратная колонна опустится и послужит нам лифтом. На верхнем этаже нажимаем на рычаг и идем в зал с алтарем и золотой чашей. Как только мы возьмем чашу, сзади на нас нападут два вооруженных до зубов мертвеца. По окончании поединка с ними пол пересечет широкая трещина. Прыгаем в нее и идем к выходу с уровня.



Part 4: The Defied Church

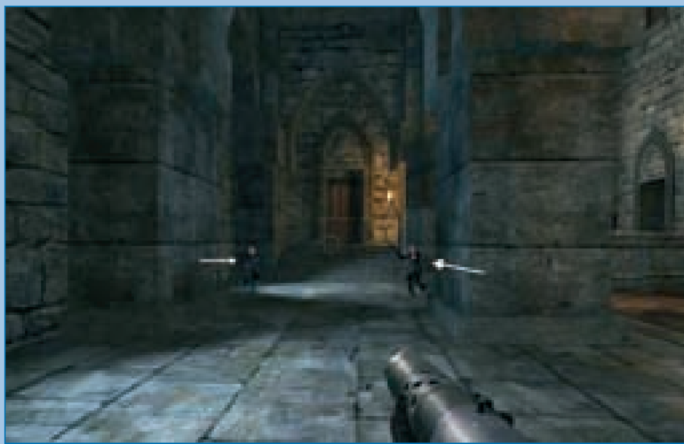
Задачи:

— проникнуть в церковь
— преследовать Хельгу вон Булоу до разрушенного собора
— уничтожить личную охрану Хельги

К нашим основным врагам на этом уровне прибавится еще один вид – стремительные женщины-стрелки, вооруженные бесшумными автоматами. В бою с ними могут возникнуть определенные трудности – уж слишком быстро они передвигаются. Что ж, придется вспомнить навыки борьбы с подобными особами, приобретенные еще во времена **Half-Life**.

Заходим в пролом в стене. В комнате с ящиками слышны голоса. Очевидно, нас уже ждут. Так и есть – за поворотом справа беседуют три немца и одна дамочка в кожаной одежде. Расправившись с ними, идем в дверь напротив стола с трупом. Мы снова в комнате с ящиками. Если пройти прямо, наткнемся на гроб с мертвецом. Ага, поднимается! Но по каким-то непонятным причинам мертвяк тут же прекращает подавать признаки жизни — сам, без нашей помощи. Чудеса! Поднимаемся по лестнице справа. Женский голос неподалеку произносит «приготовься». Все понятно... Дамочки ждут нас за углом при входе. После боя проходим через решетку справа. Поднимаемся по лестнице. Снова рычаг, снова решетка. Вот мы и в главном зале церкви. Сейчас нам предстоит серьезный бой. Прямо по курсу за колоннами притаились барышни с автоматами.

Стоит нам приблизиться, и они выскочат. Одна дамочка выскочит справа из закутка со здоровьем и гранатами, и еще две будут атаковать со стороны алтаря. Прячьтесь за колоннами и постоянно двигайтесь. После того как пол будет усеян женскими телами, проходим за алтарь. Осторожно!



Сверху на нас падают гранаты – одна очень решительно настроенная дамочка не желает, чтобы мы нанесли ей визит. Но от такого подарка, как граната, она, само собой, не откажется. Поднимаемся на галерею. Прямо на нас выскакивают две автоматчицы. Еще одна будет ждать в комнате. Из этой комнаты выходим налево, на деревянный парапет, и с него прыгаем направо, на соседнюю галерею. Кто бы мог подумать, что это секрет! Забираем из комнаты боеприпасы с драгоценностями и возвращаемся обратно. Войдя в комнату, идем в дверь налево и попадаем прямо к винтовой лестнице. Спускаемся по ней, отстреливая недоброжелательных фрау. Открываем очередную решетку. В следующем помещении с ящиком нас ждет засада. Расправляемся с четырьмя последними представительницами личной охраны Хельги и проходим к двери, закрытой балкой. Ломаем балку и идем к выходу с уровня.

Part 4: Defied Church (продолжение)

Задачи:

— убить Хельгу;
— забрать древний кинжал для дальнейшего изучения.

С такими решительными особами, как Хельга, всегда что-нибудь случается. Вот и нам сейчас предстоит испытать на себе плоды ее опрометчивых деяний... Стоит нам сделать шаг вперед, и пол под ногами проваливается. Мы оказываемся в подвале, полном здоровья и боеприпасов. Берем все, что нужно, и выходим на свежий воздух. Земля начинает трястись, и нашему взору предстает то, что еще недавно было Хельгой. Ужас какой!

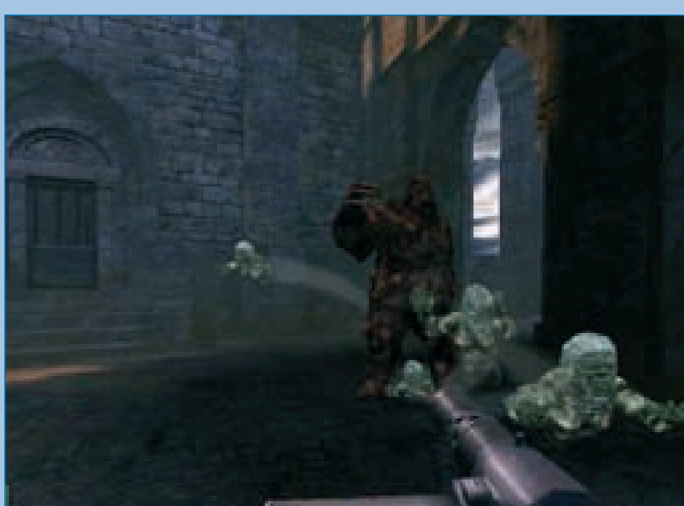
Чудище атакует когтями в ближнем бою и выпускает духов, которые на время лишают нас зрения и снимают довольно много здоровья. Тем не менее, тактика борьбы с ним довольно проста. Для начала убиваем всех зомби поблизости. Затем интенсивной стрельбой привлекаем к себе внимание врага номер один. Как только он начнет кастовать духов, мы прячемся в закутке, из которого вышли, затем выходим и пускаем в него новую очередь, после чего опять прячемся. И так – несколько раз. После того как с врагом будет покончено, пересекаем площадку и подходим к месту разговора Хельги и профессора. Уровень завершен.

Mission 3: Weapons of Vengeance

Part 1: Forest Compound

Задачи:

— проникнуть на базу снабжения;
— забраться в продовольственный грузовик, дабы проникнуть на ракетную базу;
— не поднимать тревоги;
— найти бесшумную снайперскую винтовку с ПНВ.



Как приятно после мрачных подземелий вновь оказаться на свежем воздухе! Лес, природа, птички поют, и одни лишь немцы омрачают существование. Ну да Бог с ней, с природой, пора действовать. Основное оружие этой миссии – бесшумный автомат «**Sten**». Тревогу поднимать нельзя ни в коем случае. В самом начале просто бежим вперед. Достигнув домика у озера, убиваем прогуливающегося немца так, чтобы он нас не заметил. Входим в домик с правой стороны и режем немца, стоящего у стола. Последний немец смотрит на озеро. Как его прикончить, решайте сами. На той стороне озера виднеется парашют. Под ним – немного амуниции. Бежим дальше. Над нами пролетает самолет. Убиваем часового у дома и еще одного фрица внутри. Обходим дом и, стараясь не попасть в поле зрения часового на вышке, идем, прижимаясь к скалам справа. Заходим за стену. Можно забраться на вышку по эту сторону моста и снять часового на ней – никто не заметит. Заходим в туннель справа. Немцев на том конце не трогаем, проходим в дверь справа. Выбравшись из люка, опять идем, прижимаясь к скалам правым плечом. У стены выводим в расход двух фрицев и еще одного — на вышке. После этого, если очень хочется, можно убить тех двоих у туннеля. Неподалеку на дереве висит парашют, а под ним – столь необходимая нам бесшумная винтовка. С ее помощью мы снимаем двух немцев у входа на базу – одного внизу, другого в будке наверху. Обходим лагерь с левой стороны и запрыгиваем в раскрытое окно. Берем на столе снайперский прицел и выпрыгиваем в окно. Снимаем из бесшумной винтовки часового на водонапорной башне. По ящикам у дома с открытым окном можно забраться на провод, а с провода – на крышу соседнего дома.

Запрыгиваем внутрь. Это секретная комната. Выходим на улицу и проходим во двор по соседству. Убиваем часового под навесом. Не трогайте немца у туннеля, иначе миссия будет провалена! Подбегаем к грузовику и садимся в него.

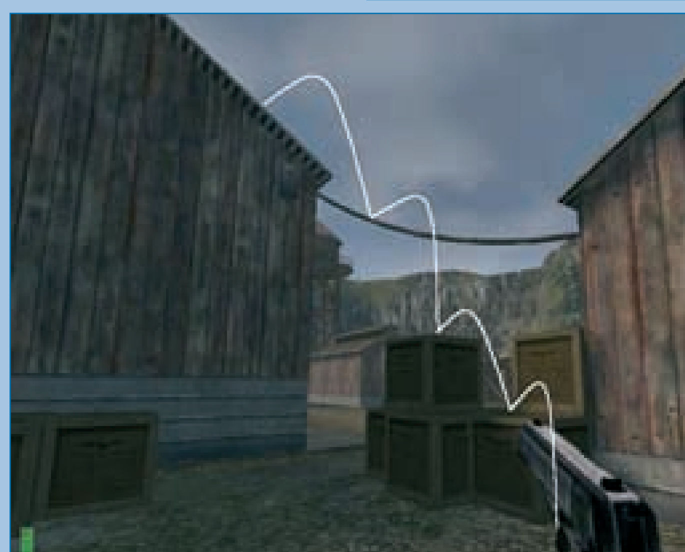
Part 2: Rocket Base

Задачи:

— найти комнату управления;
— прервать запуск ракеты;
— найти выход.

Уровень, на котором нам почти не придется думать, зато придется очень много стрелять и вообще действовать стремительно. Вылезаем из грузовика и расправляемся с немцами в зале с ящиками. Бежим в коридор направо. За дверью с красным крестом есть немного брони и здоровья. В конце коридора садимся на лифт и едем вниз. Спустившись, дергаем рычаг на пульте, после чего прыгаем на вагонетку и едем, отстреливая по пути фрицев. В конце пути мы встречаем парочку фашистов, спускающихся на лифте. Заняв их место, мы поднимаемся наверх. Рядом с лифтом находится лестница, поднимаемся по ней. До запуска осталось полторы минуты. Врываемся в комнату управления, расправляемся со всеми, кто в ней находится, и давим на красную кнопку на пульте управления. Уф, успели! Запуск прерван. Спускаемся обратно вниз. Лифт падает, но зато теперь можно пройти в ракетное хранилище. Бежим в коридор справа. Дальше сворачивать особенно некуда — бежим, отстреливая толпы немцев. На мосту перед нами что-то взрывается, ломаются подпорки. Стоит нам пробежать по мосту, и он





падает в пропасть. В следующей комнате нужно разбить плакат на стене и нажать секретную кнопку под столом слева.

В результате нашими трофеями станут два золотых слитка. Бежим по коридору и оказываемся в зале, с которого начался уровень. Идем в дверь налево по коридо-

ру, поднимаемся на второй этаж, пробегаем над залом с ящиками прямо к вентиляционной решетке. Разбиваем решетку и лезем в вентиляцию.

Part 3: Radar Installation

Задачи:

— найти и уничтожить радарную установку;
— найти выход к аэропорту.

Уровень по количеству стрельбы мало чем отличается от предыдущего. Вылезаем из вентиляции, расстреливаем двух фашистов внизу и прыгаем вниз. Бежим по мосту. Отстреливая немцев, вбегаем в домик слева и поднимаемся по лестнице на второй этаж. Садимся поудобнее у станкового пулемета и готовимся встретить десяток немцев, бегущих к нам из туннеля слева. После этого сами бежим в этот туннель. Осторожно – наверху сидят два стрелка: автоматчик на мосту и снайпер слева. Впереди нас ждут еще двое солдат – с винтовкой и фаустпатроном. Ликвидируем их и с помощью станкового пулемета расправляемся с остальными. Бежим туда, откуда на нас только что выбегали



немцы. По лестнице поднимаемся наверх и идем в дверь направо. Выбиваем решетку в полу и прыгаем в вентиляцию.

Из вентиляции мы выбираемся в комнату, где лежит очень много всего полезного. Мы нашли секрет. В комнате напротив берем с полок динамит. Поднимаемся по лестнице. С каждой стороны стоят немцы – будьте начеку! Дверь налево – столовая. Выходим на улицу через дверь справа. В соседнем строении берем со стола два золотых слитка. Возвращаемся обратно к столовой и идем к радару. Чтобы уничтожить радар, достаточно бросить динамитную шашку в будку, на которой он установлен. Как только прогремит взрыв, рядом откроется дверь, и на нас побегут немцы. Заходим туда, спускаемся вниз по лестнице. Убив всех, кто есть внизу, бежим в дверь налево, через трансформаторное помещение, к концу уровня.

Part 4: Air Base Assault

Задачи:

— получить доступ к самолету «Кобра»;
— подготовить «Кобру» к полету;
— захватить «Кобру» и лететь на секретный аэродром на Мальте.

При помощи снайперской винтовки ликвидируем всех, кто находится в пределах видимости — немца, прогуливающегося внизу вдоль стены, солдат на вышке и на взлетном поле. Дожидаемся, пока приедет грузовик, и ликвидируем всех, кто из него выходит. Спускаемся к вышке, разбиваем решетку и прыгаем вниз. Проходим к залу, заставленному ящиками, отстреливая по пути немцев (один из них переворачивает стол!) и выходим на взлетное поле. Можно зайти в ангары слева, но уверяю, ничего интересного там нет. Время от времени непонятно откуда на поле будут появляться немцы. Их мы отстреливаем опять же при помощи снайперки. Бежим к воротам и к вышке справа. Убиваем часового на вышке и с помощью рубильника открываем ворота. Немцы попрут на нас из-за открывающихся ворот и со стороны взлетного поля. Идем за ворота. Осторожно: на арматуре сидит очень меткий снайпер! Снять его невероятно сложно, наверняка придется несколько раз перезагрузить сохраненную игру. Расправившись в конце концов со снайпером, входим в приоткрытые ворота ангара. Убиваем всех в зале и поднимаемся наверх. Идем влево по коридору, затем в дверь направо. Дергаем рубильник, после чего выходим в коридор и бежим налево, дабы посмотреть на спускающихся парашютистов. Это наши новые враги. Вооружены они – мама не горюй! Один–два обязательно приземлятся на арматуру — там с ними и разделаемся. Взяв трофейную винтовку, ждем остальных – они не заставят себя долго ждать. Разделавшись со всеми, идем в комнату прямо по коридору, где дергаем второй рубильник. Вновь выходим на арматуру, поднимаемся наверх и заходим в дверь. Там крутим красное колесо и спускаемся обратно вниз. Бежим по коридору и заходим в теперь уже открытую дверь слева. Поднимаемся по лестнице и в следующем помещении нажимаем на красную кнопку на стене справа. Выходим через открывшийся проход к самолету. Теперь нам прямая дорога на Мальту.

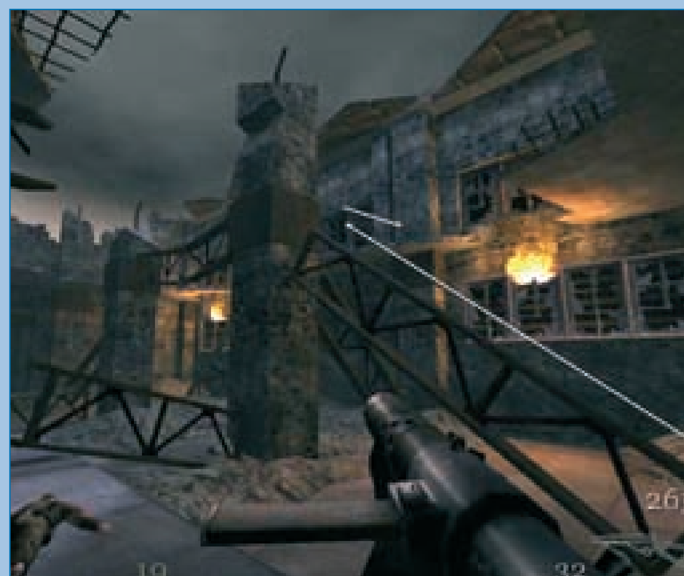
Mission 4: deadly Designs

Part 1: Kygelstadt

Задачи:

— уничтожить команду солдат с фаустпатронами;
— сопроводить захваченный танк до комплекса по разработке секретного вооружения;
— спасти ученого;
— проникнуть в комплекс по разработке секретного вооружения.

Очень атмосферный уровень. На ум постоянно приходит шедевр Спилберга **Saving Private Ryan**. Бежим по улице вперед и налево, отстреливая по пути трех фрицев, – двух на земле, одного – на втором этаже справа. Прямо не пройти – на вышке, стоящей в конце главной улицы, сидит злобный снайпер. Ну ничего, с ним мы еще разделаемся. Идем в обход направо. Зачистив мимоходом дворик с лестницей по левую руку, идем дальше и



убиваем немца, стерегущего выход на главную улицу. Отлично: путь для танка расчищен. Мы из-за угла наблюдаем, как наш бронированный друг разносит в щепы башню со снайпером. Впереди появляются немцы. Расстреливаем их и бежим в проход налево. На небольшом пятачке со станковым пулеметом разделываемся с тремя фрицами, вбегаем в дом и поднимаемся на второй этаж. Убиваем стрелка в окне напротив и падаем в дырку в настиле. Слева за углом стоит автоматчик, а прямо на нас бежит огнеметчик. Он исключительно опасен, но в результате мы получим огнемет! Впрочем, против солдат он не так эффективен, как против оживших мертвецов. Наилучшее применение этому бесподобному оружию найдется в мультиплеере, но это к делу не относится. Бегом огибаем решетку слева и расстреливаем всех немцев в поле зрения. Ученый спасен, теперь бегом к танку! Наш бронированный друг едет по главной улице, мы неотступно следуем за ним. Как только впереди замаячит пушка, метким выстрелом снимаем артиллериста. Танк взрывает двери комплекса, и мы вбегаем внутрь. Во внутреннем дворе будет еще один огнеметчик, однако, я думаю, вы уже выработали тактику борьбы с ними. Там же можно найти секрет, поднявшись по упавшей балке и перепрыгнув на второй этаж.

В награду за это нам достанется аптечка и две коробки патронов. Прыгаем в квадратное отверстие в полу. Конец уровня.

Part 2: The bombed Factory

Задачи:

— проникнуть на фабрику по производству оружия;
— заполучить книгу с чертежами секретной разработки «**Venom**».

Конкретные советы по этому уровню дать довольно сложно, ибо ориентироваться в полуразрушенном городе — задача не из легких. Итак, мы в канализации. Вылезаем и снимаем двух стрелков в доме напротив. Бежим направо, к разбитому самолету. Огибаем его и готовимся к мясорубке. Выглядываем в огромный пролом в стене: со всех сторон в нас стреляют. Тех, кого видно, можно снять из снайперской винтовки. Один товарищ сидит у нас над головой, на деревянной крыше. Ему по ноги можно кинуть гранату. Убив всех, идем в помещение справа (со сгоревшей свастикой на стене). Разбиваем решетку и прыгаем в канализацию. Справа нас ждет автоматчик, слева – огнеметчик. Если пойти направо, можно найти пару аптечек. Но нам нужно идти налево. Вылезаем во дворе за БТРом. Убиваем всех, в том числе и гранатометчика на втором этаже в доме напротив. Идем налево в дверь. Проходим по дому, отстреливая элитных солдат, поднимаемся на второй этаж. Внезапно пол перед нами взрывается, засыпав обломками двух немцев. Расстреливаем еще двоих, бегающих внизу. Перепрыгиваем пролом и идем к двери справа. Мы на крыше. Прямо по курсу немцы палят в нас из снайперок. Снимаем гадов. Обходим слева, перепрыгиваем на соседнюю крышу. Поворот на 90 градусов направо – и начинаем отстрел солдат на противоположной крыше. Осторожно: у одного из них есть фаустпатрон! Убив их всех, обходим стенку слева и забираем со стола нужные нам чертежи. Прыгаем на ту самую крышу, которую мы только что зачистили, и идем в дверь прямо. Конец уровня.

Год прошел



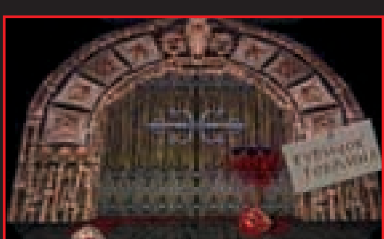
Издавна повелось ближе к Новому году все прошедшее «итожить». Мол, чего ты делал, чего ты сделал, что получилось удачно, а что – не очень, какие меры были приняты и что собираешься делать впредь. Вот и у меня год прошел «в боях и походах», которым хотелось бы подвести некоторый итог.

Чуток поболее года тому назад, 03 ноября 2000 года, мы с матерым программером – камрадом littleB – построили и запустили в строй сайт под названием Tynu40k Goblina. До того я проживал в двух проектах: на www.quake.spb.ru и на www.dtf.ru. И там и там было здоровски. Однако душа просила индивидуальности, и поэтому было принято решение поселиться отдельно. Для старта был ловко приобретен домен www.oper.ru, а потом уже построен и собственно сайт.

Главная причина, побудившая заиметь свой угол в Сети, – это желание делать только то, чего хочется самому. Ранее приходилось както подстраиваться под общую струю, а теперь – сам себе хозяин, твори, что хочешь.

Лично для меня компьютерные игрушки вовсе не есть смысл жизни. Кроме них есть и другие интересы, подчас занимающие значительно больше времени и места. Но игрушки - все-таки неотъемлемая ее, этой жизни, часть. Очень хорошая часть. Поэтому сайт не был заточен строго под игры. Он был задуман и сделан как личная страничка, на которой можно писать обо всем, о чем хочется. Чем я, собственно, весь прошедший год и занимался.

Интересно это кому или нет? Ну, никаких рекламных компаний не проводилось, насильно народ никто не затаскивал. И, тем не менее, за прошедший год посещаемость поднялась практически с нуля до 2.500 человек в сутки. Много это или мало? Считаю, что для личной странички,



на которой нет ничего, кроме текстов и картинок, этого более чем достаточно.

Что люди читают? Ну, перво-наперво, новости. Новости пишу обо всем на свете: о том, как поживает контора id Software, о том, как прошла в Афганистане высадка американских джедаев для наведения порядка промеж тамошних фрименов, о свежепросмотренных фильмах, о разных технических новинках, о посещении увеселительных мероприятий (типа мощный концерт группы Rammstein) и о многих других вещах. Писать предпочитаю в ехидно-издевательской манере – так, чтобы и самому было весело, и окружающим интересно. Плюс каждую новость можно прокомментировать, чем народ занимается с удовольствием и азартом, в отдельных случаях делая по три сотни комментсов.

В этом году, притомившись кормиться «продуктами жизнедеятельности» отечественного видеобизнеса, затарил себе проигрыватель DVD. Таким образом, домашний комп окончательно превратился в развлекательный мега-дивайс: тут тебе и музыка, тут тебе и кино, тут тебе и игры. Чтобы не скучать, регулярно закупаю хорошие (в моем разумении) фильмы. Брать предпочитаю только забугорные оригиналы, которых не касались лапы наших так называемых «русификаторов», дабы насладиться правильной актерской игрой, а не кривлянием третьесортных деятелей отечественной культуры. Осмелюсь доложить: разница в восприятии – огромная.



DVD – вещь на данный момент далеко не дешевая. Однако преимущества DVD очевидны: лучшее на данный момент качество изображения (видеокассеты даже рядом не валялись), самый лучший звук, субтитры для слабо понимающих английский (а также французский, испанский и другие языки) на слух, удобство управления и доступа, возможность

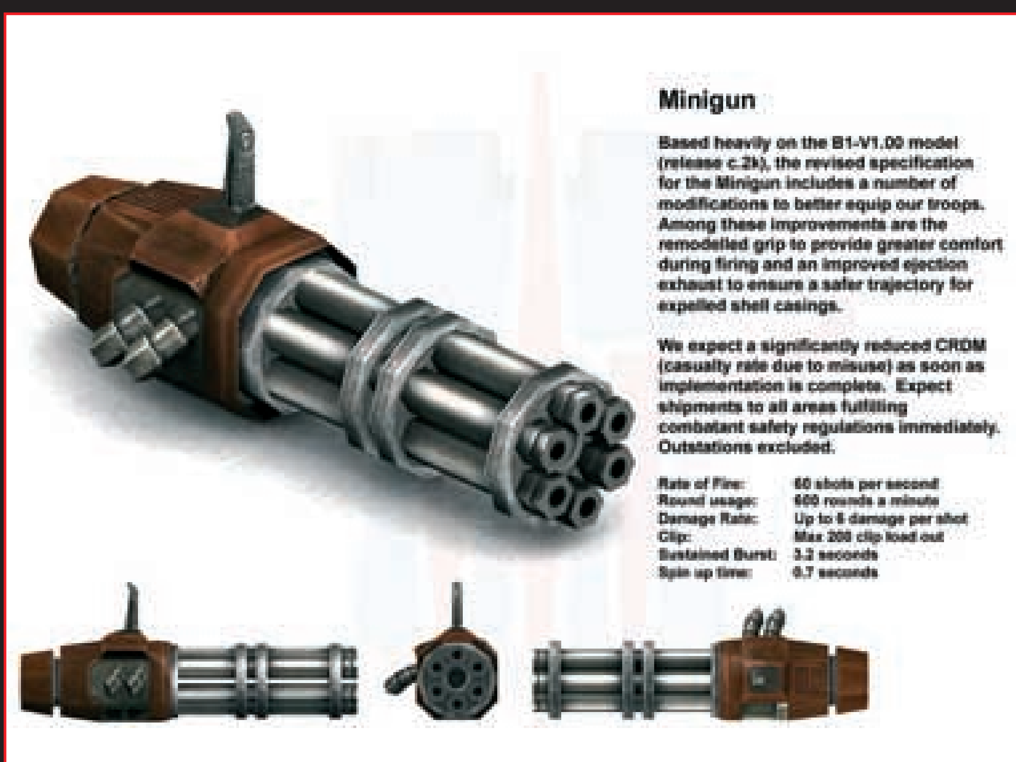
просмотра фильмов как на телевизоре, так и на компьютере. Твердо уверен в том, что в течение пары-тройки лет DVD победит все другие форматы, типа CD и видеокассет, причем в первую очередь – на компах. Лет пять назад CD у нас тоже были в диковинку и стоили денег, а сейчас – дешевле грязи и лежат на каждом углу. Так что будущее – оно тут, прямо перед нами куется, и наблюдать за ним очень интересно. Народ об этом читает с удовольствием.

Кроме того, на сайте есть форум. Форум – это такая специальная штука, предназначенная исключительно для общения посетителей. Никакой определенной тематики на форуме нет – разговоры там ведутся обо всем на свете, о чем интересно поговорить. Народ собирается со всех концов света: Россия, страны СНГ, США, Канада, Аргентина, Израиль и даже Австралия и Япония. Наши люди – они повсюду живут. Народ на форуме далеко не глупый, можно получить толковый совет и грамотный ответ на практически любой вопрос. Пускаю я туда, правда, далеко не всех и далеко не всегда.



Как известно, за любой труд всегда хочется получать достойную оплату. Поэтому изначально сайт замышлялся как коммерческое предприятие. То есть хотелось на этом цинично заработать денег. Если кто не пробовал, сообщаю: работа над сайтом – дело исключительно хлопотное и трудоемкое, требующее постоянного внимания и огромного количества времени. Как это ни печально, коварные планы стремительно нажиться за счет всякой разной рекламы в силу специфики экономической ситуации в родной стране на данный момент не реализуются никак. Поэтому ждем лучших времен и точим лопаты для загребания денег в недалеком будущем.

Кода-то давно была такая хорошая игра, Quake называлась. Очень она мне нравилась. Собственно, про игрушки я писать принялся только потому, что по моему глубокому убеждению Quake в прессе хвалили недостаточно. Взявшись за это дело как следует, я настрочил глобальные руководства по Deathmatch, Capture the Flag, Team Fortress и HeadHunters. По ходу захотелось сделать их более интересными, и в повествование были введены герои – бравые гвардейцы-десантники, свирепые солдаты далекого будущего. Последнее руководство под названием «Санитары подземелий», написанное по мотивам Quake 2 Mission Pack #2: Ground Zero, уже совсем не было похоже на руководство – получилась небольшая повесть о диверсионном рейде по мрачным подземельям Строгтоса.



Короче, в итоге все руководства были собраны и напечатаны в книжке под тем же названием – «Санитары подземелий». Книжка получилась необычная (имею наглость думать, что таких в России до этого никто не делал), отзывы получила исключительно доброжелательные, попала в десятку бестселлеров в Интернет-магазине «Озон», и продалась очень быстро.

А в начале этого года мне поступило предложение от компании «1С» сделать на основе одной из сюжетных линий книги игру. Будучи пареньком сообразительным, я тут же согласился. В настоящий момент мы хором трудимся над созданием игрушечки, повествующей о похождениях одного из моих зверских солдат на злодейской планете. Так что есть мнение, что в новом 2002 году мы вас порадуем новым отечественным продуктом.

Вот такие вот дела. И что ни говори, а год был очень даже неплохой. Не все из того, что планировал, получилось. Кое-что получилось не так, как хотелось. Но! Настоящий джигит под ударами судьбы не ломается. А потому есть мнение, что в наступающем новом году злобные проблемы будут забороты, после чего и без того веселая жизнь станет еще лучше.

Чего и вам всем, камрады, желаю!

Ст. о/у Goblin

КОДЫ

PC

ZOO TYCOON

Получить $10.000 — [SHIFT]+[4]
Вымостить дорожки желтым кирпичом — поместите в одну экспозицию льва, тигра и медведя
Удвоить пожертвования — назовите одну из экспозиций Microsoft
Хеллоуин в зоопарке — выставьте на компьютере дату 31 октября

Эффекты от изменения имени любого посетителя:
Mr. Blue — у всех рубашки окрашиваются в голубой цвет
Mr. Blonde — у всех рубашки окрашиваются в желтый цвет
Mr. White — у всех рубашки окрашиваются в белый цвет
Mr. Brown — у всех рубашки окрашиваются в коричневый цвет
Mr. Orange — у всех рубашки окрашиваются в оранжевый цвет
Mr. Pink — у всех рубашки окрашиваются в розовый цвет
Alfred H — появляются белые птицы и пугают людей
Russell C — все загородки приходят в негодность на 100%
Zeta Psi — рубашки некоторых людей становятся желтыми, и их тошнит
John Wheeler — доступ ко всем домикам для животных
Hank Howie — завершить все исследования по персоналу зоопарка
Adam Levesque — доступ ко всем зданиям для ухода за животными
Andrew Binder — доступ ко всем постройкам для животных

NEW YORK RACE

Вводите предлагаемые коды в качестве имен:
NIKITA — доступ к бонусным автомобилям
BIGWOLF — доступ ко всем автомобилям в режиме новичка
OELITA — доступ ко всем автомобилям в режиме профессионала
POOLWOOL — доступ ко всем автомобилям в режиме эксперта
YXINYEDO — доступ ко всем уровням сложности и трассам
SHALEA — неограниченная энергия

ДЕМИУРГИ (ETHERLORDS)

Вызвать/убрать консоль — «~». В консоли напечатайте **EtherRevelation**, нажмите [ENTER] и вводите коды.
Стратегический режим
open_fog — убрать туман войны
hide_fog — вернуть туман войны
lose — проиграть миссию
win — выиграть миссию
save — быстрое сохранение
load — быстрая загрузка игры
player — информация об игроках
give all — получить по 15 единиц всех ресурсов, кроме эфира
view resources — информация о ресурсах
Боевой режим
lose — проиграть битву
win — выиграть битву
view_hand — заглянуть в руку противника
hide_hand — убрать информацию о руке противника
swap — поменяться местами с противником
view army — информация о своей армии
view hand — информация о своей руке
view players — информация о сражающихся
view spells — вывести список всех заклинаний и существ в виде 4-знаковых кодов
add spell <код> — добавить заклинание
add creature <код> — добавить существо
change health <число> — задать здоровье героя (кроме числа 100)
change mana <число> — задать количество маны героя (кроме числа 100)

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Измените ярлык, запускающий игру: добавьте в конце командной строки (после кавычек) **+set sv_cheats 1**. Запустите игру, нажмите «~», чтобы вызвать консоль, напечатайте в ней: **/dir maps**. Выберите имя карты и наберите: **/devmap mapname**, где **map-name** — название выбранной карты. После того как выбранная карта будет загружена, вернитесь в меню и начните новую или загрузите сохраненную ранее игру. Теперь коды стали активными, и вы можете набирать их в консоли:
/god — режим Бога
/notarget — враги перестают атаковать
/noclip — проходить сквозь стены
/give all — получить все оружие и все боеприпасы
/give armor — получить максимум брони
/give health — получить максимум здоровья
/give stamina — получить максимум выносливости
/nofatigue — бесконечная выносливость
/kill — самоубийство
/give item — получить предмет, где item — предмет из списка ниже:

panzerfaust
thompson
mp42
mauser rifle
flamethrower
sten
fg42 paratroop rifle
grenade
colt 45
large health
medium health

Внимание! Если коды не работают, создайте в папке **Main** файл **user.cfg**. В этом файле должна быть всего одна строка: **set sv_cheats 1**. Теперь коды должны заработать.
Внимание! На некоторых машинах чит-коды начинают работать только после загрузки сохраненной игры.
Во время сетевой игры наберите в консоли:
/cg_uselessnostalgia 1
Эффект наверняка порадует всех, кто играл в старый добрый Wolfenstein 3D.

CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2

Вводите коды в основном меню:
TREASURE — доступ ко всем трассам
PHANTOM — доступ ко всем автомобилям

AQUANOX

Начните игру, добавив в командную строку параметр «-**redrum -stendek**». Теперь можно использовать следующие эффекты:
[F7] — режим Бога
[F8] — невидимость
[F10] — автоматическое выполнение миссии
[F11] — выполнение миссии вручную
[F12] — миссия провалена

GHOST RECON

Нажмите клавишу [ENTER] на цифровой клавиатуре, чтобы вызвать консоль, и вводите коды:
Superman — режим Бога для выбранного персонажа (вкл./выкл.)
TeamSuperman — режим Бога для всей команды (вкл./выкл.)
Shadow — невидимость выбранного персонажа (вкл./выкл.)
TeamShadow — невидимость всей команды (вкл./выкл.)
ammo — неограниченный боезапас (вкл./выкл.)
refill — обновить Inventory
autowin — выиграть миссию
cisco — выиграть миссию
autolose — проиграть миссию
chickenrun — гранаты превращаются в цыплят
squirrelkite — гранаты превращаются в белок
god — убить выбранного члена команды
toggleai — замораживает всех персонажей, управляемых компьютером, включая членов вашей команды (вкл./выкл.)
loc — показать координаты выбранного члена команды (x y z)
teleport x y z — перенести выбранного члена команды в точку с координатами (x y z)
teleport x y — перенести выбранного члена команды на уровень земли в точку с координатами (x y)
names — показать имена всех юнитов (вкл./выкл.)
hidecorpse — показывать имена трупов (вкл./выкл.)
range — показать дистанцию до юнита, в которого целишься
journalrecordstart — начать запись в журнал
journalrecordstop — остановить запись в журнал
journalplaystart — начать проигрывание записи
journalplaystop — остановить проигрывание записи
toggleshowframerate — включить индикатор частоты

кадров
eviltwin — изменить лицевые текстуры всех персонажей
boom — экран трясется

KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

Нажмите [ENTER] и вводите коды:
demons — выиграть миссию
goons — вызвать компанию читеров
rentakohan — случайным образом выбранный амулет Kohan
pyrite — получить золото
scene 24 — открыть карту

SPIDER-MAN

FUNKYTWN — испуганный Spidey
STICKMAN — худой Spidey
CLUBNOIR — костюм Ben Reilly
ADMNTIUM — неуязвимость
UATUSEES — конкурс «Что если?»
RGSGLLRY — просмотр персонажей
CINEMA — просмотр роликов
FANBOY — комическое сборище
MME WEB — выбор уровня
ROBRTSON — увидеть сценаристов
SM LVIII — быстрая смена костюма
MRWATSON — костюм Peter Parker
KICK ME — костюм Amazing Bag Man
XILRTRNS — костюм Scarlet Spider
SYNOPTIC — костюм Spidey Unlimited
TRISNTNL — костюм Captain Universe
MIGUELOH — костюм Spidey 2099
SECRTWAR — костюм Symbiote Spidey
RULUR — J James Jewett
EGOTRIP — пульсирующая голова
GLANDS — неограниченный запас паутины
LEANEST — получить все
WEAKNESS — полное здоровье

GOTHIC

Нажмите клавишу [S], напечатайте **Marvin** и снова нажмите [S]. В верхнем левом углу должен появиться знак. Теперь нажмите [F2], чтобы вызывать консоль, и вводите коды:
(**cheat god**) — режим Бога
(**cheat full**) — максимальное здоровье
Еще раз нажав [F2], можно ввести коды:
(**cheat eat**) — полное здоровье
(**cheat kill**) — убить противника

RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME

Получить доступ ко всем машинам и трассам — находясь в главном меню, введите «**cheat-ing homer**».

CODENAME: OUTBREAK/VENOM

Дополнительное здоровье
Во время игры нажмите «**~**», чтобы вызвать консоль, и введите xenux. У каждого трупа появится шприц, прибавляющий 10% здоровья. Максимально возможное количество шприцев на одном трупе — 2-3, т.е. можно их забирать и повторять чит.

EVIL TWIN

Бесконечные жизни — нажмите кнопки: прыжок, действие, вид от первого лица, прыжок, выстрел
Визир — нажмите кнопки: выстрел, выстрел, прыжок вид от первого лица, действие
Снайперский режим — нажмите кнопки: действие, выстрел, прыжок, вид от первого лица, выстрел
Мощный выстрел — нажмите кнопки: выстрел, вид от первого лица, вид от первого лица, действие, прыжок
Быстрая стрельба — нажмите кнопки: действие, вид от первого лица, прыжок, вид от первого лица, выстрел
Boing shoot — нажмите кнопки: выстрел, действие, выстрел, вид от первого лица, прыжок

THE SIMS: HOT DATE

Для того чтобы активировать режим чит-кодов, нажмите во время игры [CTRL] + [SHIFT] + [C], при этом в левом верхнем углу должно появиться сообщение. Теперь можно вводить коды:
rosebud — 1000 Simoleons
hist_add — изменить статистику истории данной семьи
write_destlist — добавлять каждый найденный путь в файл AllRoutes.txt
auto_level — автоматически выставлять требуемый уровень архитектурных инструментов
<FAM file> — автоматически импортировать и загрузить указанный FAM файл
<номер дома> — автоматически загрузить указанный дом
prepare_lot — проверить и отремонтировать необходимые объекты на участке
crash — подвесить игру
water_tool — создать ров или ручей
edit_char — режим создания персонажа
interests — показать характер и интересы
draw_all_frames off — отключить все фазы анимации
draw_all_frames on — включить все фазы анимации
dump_happy — сбросить в файл последние действия персонажа
dump_mc — сбросить в файл кривую побудительных мотивов персонажа
cht <имя файла> — создать файл *.cht со списком чит-кодов
map_edit off — отключить редактор карты
map_edit on — включить редактор карты
move_objects on — включить режим, при котором можно передвинуть любой объект.
Внимание! Будьте осторожны при перемещении/удалении почтовых ящиков и мусорных корзин — могут возникнуть проблемы с газетами и счетами.
move_objects off — выключить режим передвижения объектов
tutorial off — отключить процедуру создания объекта в режиме обучения при загрузке дома
quit — выйти из игры
refresh_textures — обновить производные текстуры и восстановить битмэпы на всех персонажах, управляемых игроком
plugh — сказать «plugh»
porntipsguzzardo — сказать «porn-tipsguzzardo»
xyzzy — сказать»xyzzy»
draw_routes on — показать путь выбранного персонажа
draw_routes off — убрать путь выбранного персонажа
autonomy <1-100> — выставить уровень свободы мышления
sim_speed <-1000-1000> — выставить скорость игры
tile_info on — показать информацию о тайлах
tile_info off — убрать информацию о тайлах
visitor_control — включить контроль за посетителями с помощью клавиатуры
report_assets — включить отчет об имуществе
cam_mode — переключить режим камеры
music — включить музыку
sound — включить звук
soundevent — инициировать звуковой эффект
! — повторить последний чит-код

Внимание! Коды можно вводить через точку с запятой



СКЛЕПИК НАЗАРОВА

НОВОГОДНЕЕ ПОЗДРАВЛЕНИЕ

А мне приснилось -
Миром правит любовь.
А мне приснилось -
Миром правит мечта...
В. Цой



Итак, сколько у нас времени до наступления Нового Года? Полчаса есть? Слава Богу! По моим подсчетам, ровно столько времени может понадобиться, чтобы прочесть данную статью по слогам. Два раза. А уже потом, воодушевившись, можно веселым выстрелом из бутылки с шампанским сбить люстру, уронить любимую кошку в салат и продолжить украшать елку компакт-дисками. Так что готовьтесь к поздравлениям и пожеланиям. Отвертеться уже не получится!

Итак, вот и подошел к концу первый год двадцать первого века... Уже давно, как слеза по щеке, скатилось в историю второе тысячелетие, открыв дорогу своему преемнику - тысячелетию третьему. И сегодня оно рядом с нами. Сегодня мы вместе с вами создаем его. И я надеюсь, что точно так же вместе мы сможем оценить наши старания – уже совсем скоро. В этом нет ничего сложного. Нужно просто чуть-чуть подождать. По крайней мере, я собираюсь жить вечно. Пока получается. Впрочем, хочется верить, что и вы не откажете мне в просьбе быть моими собеседниками лет так через тысячу. Думаю, поводов для беседы у нас будет немало. Их даже сейчас хватает.

Прошедший год принес нам множество самых разнообразных событий. Многие из них нас радовали, некоторые огорчали. Но жизнь, несмотря ни на что, продолжалась. Продолжалась, несмотря на перенос дат выхода ожидаемых всеми шедевров. Продолжалась, несмотря на обманутые надежды, которые мы возлагали на игры. Да, разработчики обещали нам немыслимые красоты, оригинальные находки в геймплее и все то, от чего зажигаются звезды и сердца настоящих игроков. Но в действительности, как правило, перед нами оказывалось чудо, по сравнению с которым даже нильский крокодил казался, как минимум, Моной Лизой, а то и Памелой Андерсон. А мы все продолжали ждать. И продолжаем...

Давайте немного перефразируем одного очень хорошего российского писателя и спросим себя: почему же нам так хочется верить? Крутясь, как белки в мясорубке, мы носимся за новыми релизами и громим прилавки магазинов, требуя обратно свои кровно заработанные деньги, по глупости отданные за очередную бездарную локализацию. Мы и не доверяем-то почти никому, кроме десятка-другого разработчиков и издателей... И в то же время верим во что-то теплое, чистое и вечное: в интересный сценарий, в захватывающий геймлей, в прекрасную графику и чарующие звуки. А еще - в свободу, доброту и любовь... Наверное, мы просто из той породы, что иначе жить не умеет.

Пожалуй, лишь только любовь и удерживает нас в этом мире. Любовь к компьютерным играм и миру электронных развлечений, любовь к хорошей компании и нефильтрованному пиву, любовь к дорогому и близкому человеку. У каждого она своя... И мне очень хочется, чтобы она была и у вас.

Пожалуй, только рождение, смерть и любовь стоят доброго слова. И сейчас самое время упомянуть все эти три вещи сразу. Умирает старый год, рождается год новый... А любовь живет всегда. Пусть же она всегда живет и в вас. Ведь лишь она может сделать человека бессмертным. Найдите свою любовь и никогда ее не отпускайте. И кто знает, может быть благодаря ей мы встретимся с вами лет через тысячу... А может, и раньше.

С Новым Годом, вас, дорогие читатели! Будьте, пожалуйста, счастливы!

Вячеслав Назаров

Обратная связь

ДМИТРИЙ ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Новогодний выпуск «Обратной Связи» логичнее всего было бы начать с новогодних поздравлений. А поскольку все мы люди, вне всяких сомнений, последовательные и логичные, так и поступим. Дорогие читатели, с Новым годом вас! Пожелать хотелось бы сразу всего, чего только можно, в том числе крепкого здоровья (не только физического, но и психического), материального благополучия (без оного апгрейд компьютера и приобретение консолей нового поколения крайне затруднительны) и хороших игр, разумеется. Хотелось бы пожелать также одной маленькой, но, на мой взгляд, очень полезной вещи: господа, чаще обращайте внимание на то, что жизнь, в сущности, — штука чрезвычайно разнообразная. Замыкаясь на играх, вы лишаете себя возможности объективно и адекватно их воспринимать, получать от них все возможное удовольствие – а это, согласитесь, не хорошо. Игры – это не «второй мир» (или «другой мир» — эпитет, который многим полюбился), это часть окружающего мира, и воспринимать их нужно соответственно. Не согласны — пишите. Согласны – тоже пишите. И вообще, пишите нам!



РУСЛАН

Здравствуй, уважаемая редакция «Страны Игр»!

Во как официально получилось ;-) Читаю вас с самого первого номера, но, признаюсь, самый мой любимый номер – это 21, так там было preview StarCraft`a, сколько там было фишек, которые так и не воплотились в релизе! Ну, да не об этом, отвлекся я от основной темы. Я хотел бы похвалить компанию Nival, рост которой я наблюдал практически с самого начала и играл почти во все ее игры. Но, несомненно, фаворитами является серия «Аллодов»: «Аллоды: Печать Тайны», «Аллоды: Повелитель Душ» и «Проклятые Земли». И вот теперь «Демиурги», которые сравнительно недавно появились на прилавках магазинов и которых, безусловно, ждет огромный успех. На наших глазах происходит подъем российских разработчиков, которые получили общемировое признание. Но я все же думаю, что имя Nival`a не мелькает в зарубежных журналах так часто, как, например, имя EA, id Software, так как, во-первых, на мировом рынке имя Nival`a не столь разрекламировано, хотя конечно большинство геймеров земли хоть раз видели логотип Nival`a, да и в игры, наверняка играла, но до гиганта все же не дотягивает, и, во-вторых, я думаю, что в силу исторического развития и особенностей русского народа, российские кампании, в том числе и Nival, никогда не примут статус мирового концерна, да они будут известны во всем мире, да они будут уважаемы всеми и везде узнаваемы, но опять повторюсь, что статус супергиганта игровой индустрии компания не достигнет. Хотя, теоретически, можно попробовать объединить всех российских разработчиков, под одно крыло, создать единую российскую кампанию, с издателями и разработчиками, тогда есть шанс, причем неплохой, что в будущем Россия будет занимать одно из ведущих мест в мировом производстве компьютерных игр. Тем более что потенциал в нашей стране есть, вот только денег нет, а ведь, сколько разработчиков уезжают за границу в поисках финансовой поддержки, взять хотя бы Германию, в которую уехало уже немало российских программистов. По одиночке маленькие кампании имеют меньше шансов выжить, нежели огромные гиганты, и эти гиганты должны принимать таких разработчиков под свое крыло, что, несомненно, выгодно и тем и другим. Помните то время, когда Nival и другие компании только начинали свой жизненный путь и робкими, неуверенными шагами шли вперед к процветанию, и многим это удавалось, но если бы у них в то время была опора и поддержка, то они бы гораздо быстрее встали на ноги и вместо 1998 года, год, когда российский рынок был представлен успешным проектом «Аллоды: печать тайны», успех мог бы прийти раньше года на два или три, кто его знает. Итогом всего письма может послужить вывод: Россия будет процветать, и развиваться на рынке игровой индустрии, но при образовании всероссийского концерна, где бы под одной крышей находились мелкие и крупные группы разработчиков и издателей, прогресс шел бы гораздо быстрее, да и финансовый аспект заметно вырос бы.

С уважением, Руслан.

black_spider_true@rambler.ru

Спорно. Вообще все зависит от того, как понимать термин «игровая компания мирового уровня». И дело тут не столько в рекламе, сколько в масштабах деятельности компании и элементарном везении. Масштабы деятельности Nival очевидны. Удача вроде также наличествует. Да и вообще, проблем с тем, чтобы назвать создателей «Демиургов» командой разра-

ботчиков мирового уровня, я не вижу. Создание же всероссийского концерна издателей и разработчиков чрезвычайно негативно отразится на состоянии российской индустрии. Хотя бы потому, что исчезнет конкуренция. Да и вообще подобное объединение сейчас создать не удастся. И это говорит о не самом высоком уровне развития российской игровой индустрии.

ЛЕМУР

Идущий на смерть (очередную) приветствует вас...

Скажите-ка, вам не надоели еще «стоны-ахи-охи-вздохи» о том, как ужасны в играх насилие и жестокость, трупы, трупы, трупы, КРОВИЩА и черный юмор по поводу всего этого? Мне надоели безмерно – ибо виртуальные миры создаются ИМЕННО для игры с жестокостью и смертью, ибо ТАМ, по ту сторону экрана, обнаруживаются принципиально отличные от нашей «единственной» реальности основы бытия, жизни и смерти – и я не могу, не хочу, не собираюсь относиться к ним так же, как и к «нашим», «привычным»!..

Я не чувствую никаких угрызений совести перед истерзываемым мной, поверженным мной наземь и убитым врагом – я знаю, после следующего же reload'а он снова встанет передо мной, безукоризненно живой, опасный и НИЧЕГО не помнящий о своей «прежней» гибели и прежней своей боли (если компьютерный сгусток информации вообще способен чувствовать боль в привычном нам смысле слова) – и мы снова сойдемся в безукоризненно смертельной схватке, которая, может быть, кончится иначе...

Я не чувствую страха и отчаяния перед собственной надвигающейся смертью – я знаю, что снова вернусь, живой, опасный и помнящий ВСЕ – и буду снова и снова поражать, смеяться, убивать, умирать...

А ведь это Валгалла, леди и джентльмены (и дети – сам того не желая, упустил из виду основную часть аудитории), точнее, множество разных Валгалл. Рай не из последних, пусть брутально-языческий, пусть и истертый в порошок разгневанным христианством, но радостно-конкретный, понятный и потому возрождающийся опять, опять и опять. Полно, есть ли смысл приступать с земной этикой маленького смертного человека к доблестному викингу, изрубленному в кровавую капусту заклятым врагом, через минуту восставшему исцеленным из смерти, боли и увечий и сейчас жизнерадостно пирующему за столом Одина с поименованным врагом в обнимку? Стоит ли ужасаться его свирепости и кровожадности и возмущаться ею – ведь они целиком ТАМ, на Землю викинг уж не вернется; и не будет ведь никаких «сверхчеловеков», топчущих человеков «недо-», те, кто вошел в Валгаллу, ВСЕ – «сверх». Любой компьютерный (приставочный) игрок, сражается ли он только с «железкой» или с электронными аватарами других людей в какой бы то ни было сети – младший брат этого викинга, убийства которого оправданы – ибо обратимы и обоюдны...

И уж совсем крамольная мысль: а наша-то, родная, единственная и независимая будто бы от сознания, она-то так ли уж отличается от виртуальных? Не под силу ли компьютерной смерти, тысячекратно испытываемой, многоликой и ручной, слегка научить нас ИНОМУ (поймите хотя бы неправильно) отношению к смерти настоящей?

С почтением, Лемур

«Стоны-ахи-охи-вздохи» нам действительно надоели. Но... при этом я не могу согласиться с позицией Лемура. Начнем с того, что было бы странно, если бы кто—то испытывал угрызения совести при виде поверженного виртуального противника. По крайней мере, это был бы показатель не высокой нравственности, а неудовлетворительного психического состояния человека. О человеке, который играет в игры только потому, что ему нравится безнаказанно убивать, можно, кстати, сказать то же самое. А язычество, Валгалла и все такое прочее – это сущая зелень, которую современный представитель социума обязан воспринимать как пережитки несформировавшейся шкалы ценностей древних цивилизаций. Интересное культурное наследие – не более того. Кстати, крамольная мысль — на самом деле, не столько крамольная, сколько просто-напросто неправильная. Чтобы в будущем не возникало недопонимания позиции «Страны Игр», хочу в очередной раз повторить: мы играем в игры, чтобы получать удовольствие. И уж никак не для того, чтобы научиться правильно убивать или умирать... Кстати, за возможность вновь огласить нашу позицию и за чрезвычайно любопытные (хоть и неправильные, на наш взгляд) мысли Лемур получает специальный приз от компании Schick. Для того чтобы получить его, свяжись с нами по мейлу vika@gameland.ru.

ГЕННАДИЙ

Итак, здравствуйте.

Что ж, не хотелось мне об этом говорить, но...

С каждым номером мне Ваш журнал нравится все меньше. Все дело в том, что или я такой тупой, или... я такой тупой:-((

Это не по журналу, но все же... Согласен с Васисуалием из №103, Commandos 2, и мн. др. игры бесспорно хорошие, но это НЕ НАШЕ, НЕ РОССИЙСКОЕ!!! Я согласен, что Nival делает «Блицкриг», но это всего лишь проблески во тьме российских игр о 2й мировой.

Далее, я не понимаю вашего «продвинутого дизайна». Ну, в упор не понимаю. Дурацкий в 95% случаях «юмор» (если так можно сказать) Назарова. Еще эти Ваши значки «серебро» и т.д. Это Ваше сугубо личное мнение, и как по своему мнению можно определить, что игра «войдет в историю», а если и войдет, то в историю чего??? Надо рассказывать об игре и разработчиках, а не обсуждать вклад игры в историю. Дизайн диска бы менять почаще. Содержание диска оставляет желать лучшего. Сколько можно выкладывать на диске этот WMP 7.1, QTP 5.0 и тд.

Прохождения отличные, красивые, сочные, но объясните мне, как можно растягивать прохождение солюшна к Max Payne на два месяца? Эта игра проходится за неделю максимум.

Постеры дурацкие. Нет картинки из игр к ним хорошие, за исключением постера «Демиургов» в №98, если мне память не изменяет. Это же ЧУДОВИЩЕ не имеющее ничего общего с этой игрой. Эти фильмы зачем-то...

Система оценок???? Почти совершенная система оценивания технической стороны игры Вы забиваете нам головы своими измышлизмами... Зачем они читателям???

Теперь Ваш сайт. Дизайн неплохой, но скорость УЖАСНА!!!!!!! Я жду, пока загрузится Home Page примерно 5 мин.

И последнее, Дмитрий, что за хамство? Что значит: «Если некоторым нашим читателям кажется, что все так плохо, то им можно только посочувствовать» (Извините если немного не правильно я производил по памяти, но смысл тот же). Это в декабрьском номере сего года.

Ну вроде все.

Если можно пара вопросов:

1) Когда выйдет ШтЫрлиц 3?

2) Когда выйдут Корсары 2?

С уважением, Геннадий

М-да... Даже не знаю, как прокомментировать слова о непонимании «продвинутого дизайна». А что нужно сделать, чтобы он был понятен? Что там вообще, кстати, непонятного?

В какую историю может войти игра? Это совсем просто: в историю игровой индустрии. Это своеобразный прогноз наших экспертов, к которому можно относиться, как к вкусной добавке к оценке игры. «Постеры дурацкие. Нет картинки из игр к ним хорошие...» Что же в них тогда дурацкого? Насколько я знаю, постер, собственно, и представляет собой картинку из игры. Если фильмы не нравятся, то могу напомнить, что там еще вторая сторона есть. Что касается оценки, то прошу прощения, никому голову мы не забиваем. Тем более «измышлизмами». Каждый читатель может принимать или не принимать точку зрения наших экспертов – по-моему, это тривиально. «Ну, а если вам кажется, что «Страна Игр» становится хуже, особенно если вам кажется, что хуже становится не только «Страна Игр», но и все вокруг, мы можем только посочувствовать», — так звучит точная цитата, которая, кстати, несколько отличается по смыслу от воспроизведенной по памяти фразы... В чем здесь хамство? Людям, которым кажется, что журнал и мир, их окружающий, становятся хуже, мы действительно можем только посочувствовать. А что еще делать? Ответы:

1. В начале года.

2. Весной 2002 года.

YAKNESS

Дорогая редакция «Страны Игр», поздравляю вас с наступающим!

(Ну, традиция такая – в первом предложении выпендрится). Давно я хотел написать вам, да все лапки не доходили. Первый номер СИ, который я прочел, датировался мартом 98-ого, и с тех пор я других изданий не читал. Есть у вас один неоспоримый плюс: нет, не классные статьи и новый gipercool дизайн журнала (одно «Осторожно: Назаров!» чего стоит), а ваша мультиплатформенность. У меня дома из всего, на чем играют только комп и пианина, и то в пианине дырки для дисков нету (кстати, зря, по-моему неплохая мысль). Но лично меня больше всего привлекают именно хит-парады, интервью с разработчиками, новости игрового мира (RULEZZZ)... Этого другим изданиям не достает. Особенно радуют глаз такие рублики, как «Железо» (RULEZ), вышеупомянутые новости игрового мира (RULEZZZ) и «Онлайн» со статьями про GameMaker (GIPERRULEZZZ). А вот ваша система оценок – как обычно хромает... Вы хоть одной игре ниже 22-ух баллов поставили? НЕТ! Тогда зачем их делать сорок? Лучше уж оставалась десятибальная, но так что бы все 10 баллов были задействованы. Еще диск у вас некрасивый... Клевый диск у вас в 99-ом, был, хотя тормозил шибко...

Ну хватит о журнале! Я тут пришел к выводу, что куда-то игровая индустрия покатилась... Раньше, во времена Wolf'a, KB и Dave'a, каждая игра была чем-то особенным, каждая аркада имела свою изюминку (и вообще земля была теплой и по ней бегали мамонты в красных галстуках)... Нет, это не ностальгия по преданьям старины глубокой, просто грустно, что ПЛОХИХ ИГР БОЛЬШЕ, ЧЕМ ХОРОШИХ. Вот до чего дошло. Разработчики потеряли совесть, основная статья расходов – реклама (какой облом с Red Faction вышел!!!). Игры теперь просто бизнес, обратите внимание. Киноиндустрия изначально была новым искусством, фильмы с Чарли Чаплином навеки останутся в сердцах всех, кто их смотрел. Теперь это всего лишь бизнес, приносящий доход. То же и с играми. Shenmue, судя по вашим статьям, не попадает под общую линейку, но, например, третей цивке, не смотря на все ее достоинства, не хватает того шарма, что был в первой. Куда мы к0тимся!? Ну да ладно, напоследок вопросы:

1) Хоть часть идей из Bestiary перейдет в новые проекты?

2) Жив ли «Всеслав Чародей»?

3) Откуда, если не секрет, в редакции столько много новых авторов, не происходит ли у вас смена поколений?

P.S. Плиз, опубликуйте письмо
(наверно эта фраза во всех письмах),
так хочу кого-нибудь на стенку повесить,
а постеры кончились.

Yakness

Спасибо за первые поздравления! Что-то будет дальше, кстати... Относительно плохих игр: их всегда было больше, чем хороших. Даже во времена KB и Dave'a. Ну, а то, что игры стали бизнесом... Согласись, в этом есть не только минусы, но и плюсы.

1. Часть идей «Бестиария» перешла в игру «История войн: Наполеон». Что будет дальше, пока неизвестно.

2. Жив и даже неплохо себя чувствует, судя по последним сообщениям от команды Snowball. Выйдет ли он когда-нибудь, а главное – когда он выйдет, лучше не спрашивайте.

3. Смены поколений не происходит.

Кстати, Yakness, а кого в случае публикации письма ты собирался вешать?

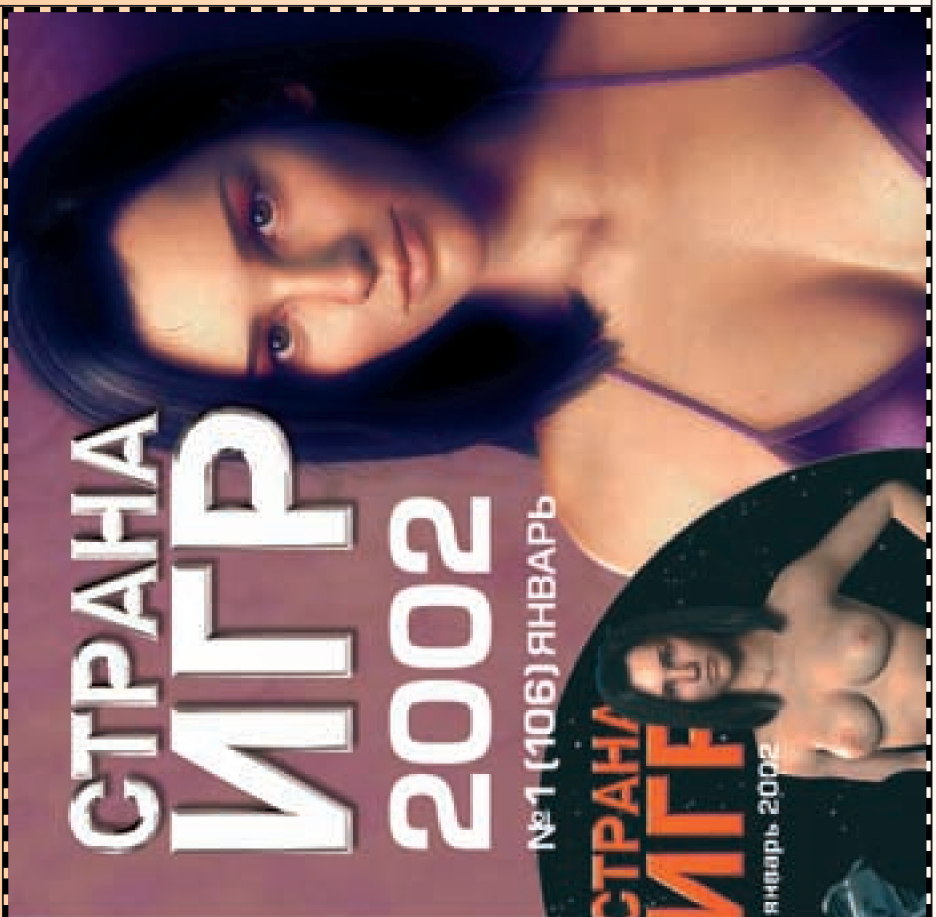
Hello, уважаемая миллионами геймеров во всем мире, а мной в особенности редакция GAMELAND'a!!!

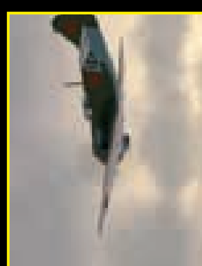
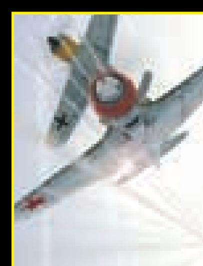
Читаю журнал еще с 97г года, но пишу вам впервые.

Немного о себе. Я Memphis, мне 14 лет, живу в СПБ, учусь в ФМЛ №239. Вот то, что побудило меня написать это письмо. Помните такую игру Max Payne? «Как же не помнить», – скажете вы!» Так вот купил ее наконец и прошел аж 2 раза! Так вот может ли мне объяснить уважаемый Илья Сергей, почему он постаил такой крутейшей игре 8?! Он всю статью упоминал о pure action, о прохождении на одном дыхании. Я бы поставил твердую 10! Игра проходится на одном дыхании и не хочется отходить от нее, даже когда проходишь ее во второй раз! Мне кажется, что именно такую игру мы ждали, хотели видеть! По мне Max Payne лучше, чем MGS по атмосфере, а по исполнению не хуже, чем грядущий MGS2. Не думайте, что я ненавижу PS и PS2, даже наоборот. Обидно друзья, что такие грандиозные проекты оценивают, как обычные игры.

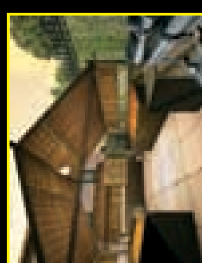
Но это, что касается Max Payne, а у меня есть другой вопрос. Мне понравилось ваше описание и игры на NGC.

И я бы хотел узнать ваше мнение о распространении пиратских игр на этой платформе. Я бы хотел узнать, будут ли в России пиратские игры на NGC, потому, что на приставку денег достаточно, но на игры по 60$ за каждую мне платить неохота. Что вы думаете по этому поводу?

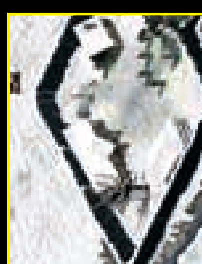
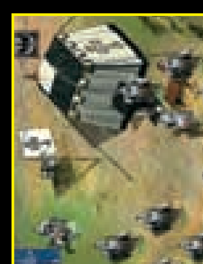


Ил-2 Штурмовик – Add-on #1
Подарок всем поклонникам лучшего отечественного симулятора – новый самолет (FW-190 A5) и 4 дополнительные миссии.




Unreal Tournament – Strike Force 1.65
Новая версия популярнейшего мода – Counter-Strike в мире Unreal Tournament.

Демо-версия Knights of the Cross
Пошаговая историческая стратегия, сюжет которой основан на романе Хенрика Сенкевича.

CONTENT #01 (106)

ДЕМО-ВЕРСИИ
Knights of the Cross;
MegaRace 3;
Guilty Gear X
Rally Championship Xtreme vs. Rally Trophy

ВИДЕО
BS Graphics;
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty;
Monster's Inc. "Charades";
Serious Sam – The Second Encounter;
Super Mario Advance II;
Super Smash Bros. Melee

СТАТЬИ
Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura;
Shenmue 2;
Shrek;
Некрономикон;
Операция "Пластилин";
Пророк и Убийца;
Амазонка (рассказ);

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
RealPlayer 8 Basic;
DirectX 8.0a for Windows 9x, ME;
Quick Time 5.0;
Kali 2.3;
MouseImp

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Wallpapers AquaNox (5 шт.);
Wallpapers Black Moon (3 шт.);
Wallpapers Frank Herbert's Dune (5 шт.);
Wallpapers Tom Clancy's Ghost Recon (4 шт.);
Wallpapers Metal Gear Solid 2 (5 шт.);
Wallpapers NBA 2002 (2 шт.);
Wallpapers Supercar Street Challenge (3 шт.);
Wallpapers Return to Castle Wolfenstein (2 шт.);
Music Return to Castle Wolfenstein (6 тем)

ПРИМОЧКИ
Unreal Tournament – Strike Force 1.65;
Unreal Tournament – Strike Force 1.65 Real World Maps;
Ил-2 Штурмовик – Add-on #1;
Return to Castle Wolfenstein – Generator

ПАТЧИ
AquaNox v1.15;
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal v26499 BETA;
Conflict Zone v1.5;
Project Eden Patch v1.02;
S.W.I.N.E v1.4;
Shogun: Total War v1.12 Patch;
Soul Reaver 2 Patch;
Star Wars Galactic Battlegrounds v 1.1;
Hired Team: Trial Patch v2.200;
Starfleet Command: Orion Pirates v2.5.0.1g;
Battlecruiser Millennium v1.0.01;
The Shadow of Zorro v1.005;
Deer Hunter 5 v1.2

Рекомендуемые системные требования:
P2-300, 64 Mb RAM, 8x CD-ROM

CD



Также, я слышал о системе соединяющей в себе DVD-плеер, X-BOX и поддерживающие PC игры. Правда ли это, и если да, то по какой цене?

Ну, вот и все. До свидания! С наилучшими пожелания-ми Memphis! (Опубликуйте мое письмо, please!)

Мой e-mail: memphis-XXI@yandex.ru

В обзоре, посвященном Max Payne, указаны и недостатки игры. За них и была снижена оценка. Если пиратские игры на NGC будут, то еще не скоро. Что касается системы, мы о такой, признаться, в первый раз слышим. Хотя не исключено, что не в последний...

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

НАШ МОГИЛЬНИК

Провалы Nintendo – мертворожденные 64DD и Virtua Boy.

На смерть Dreamcast – жизнь после смерти.



Игры ни для кого – гениальные, но непринятые.

Прощай, SNK – печальный уход гиганта.

НАШ ОТЧЕТ

Финал WCG – как разделили $300.000?

НАШИ МИРЫ

Вселенная Warzone – нескон-чаемое противоборство, часть II.

НАШИ ДРУЗЬЯ

"Никита" – компания с "Железной Стратегией".

НАШЕ ЖЕЛЕЗО

Celeron 1.2ГГц против AMD 1.1ГГц – кто кого?

А ТАКЖЕ

Десятки лучших игр в разделах Hit?, Preview, Review и Tactix!.. ...и многое другое!


СТРАНА ИГР
http://www.gameland.ru
XBOX
GAMECUBE
GAMECUBE


СТРАНА
ИГР
FINAL
FANTASY
THE SPIRITS WITHIN
CASCADE